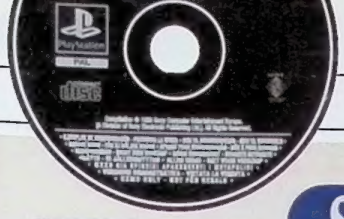


EXKLUSIV PLAYSTATION-CD VARJE MÅNAD

RESIDENT EVIL 2, GEX 3D: ENTER THE GECKO, RASCAL, DYNASTY WARRIORS

PlayStation

Svenska PlayStation Magasinet

Nr. 4

KLONOA

CRASH FÅR KONKURRENS

RESIDENT EVIL 2

RECENSION OCH SPELBAR DEMOVERSION

KLONOA
FORSAKEN
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
NEED FOR SPEED III
KULA WORLD
BUST-A-MOVE 3
GRAN TURISMO
DEAD BALL ZONE
NBA PRO '98
THEME HOSPITAL
POY POY

ALUNDRA

ÅRETS STORA ÄVENTYRSSPEL ÄR NÄR

TIDSAM 0740-04 04
7 388074 005903

Sveriges officiella PlayStation-tidning

NUMMER 4 • 1998

PRIS: 59 KRONOR (INKLUSIVE MOMS)

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER – BYTER – SÄLJER NYA + BEG TV/DATORSPEL

090-13 56 00

Storgatan 44, 903 26 Umeå
Fax 090-13 51 00, E-mail: Tvspelo@algonet.se

Besök vår Web-Shop

www.tvspeloteket.com

24 TIM LEVERANS

Leverans till vissa orter i Södra Sverige kan ta ett dygn X-tra!

PlayStation

Ace Combat 2	389:-	Indy 500	499:-
Adidas Power Soccer	249:-	Master of Teräs Käsi	449:-
Adidas Power Soccer2	449:-	Micro Machines V.3	249:-
Batman & Robin	479:-	Mortal Kombat Trilogy	249:-
Beast Wars	429:-	Moto Racer	429:-
Brahma Force-Assault	499:-	Nagano Winter Olympics	499:-
Bushido Blade	389:-	NBA Pro '98	499:-
Castlevania	479:-	Need For Speed 3	429:-
Cool Boarders 2	389:-	Newmaan Haas	499:-
Crash Bandicoot	249:-	NHL '98	349:-
Crash Bandicoot 2	449:-	NHL Face Off '98	389:-
Croc	429:-	Nightmare Creatures	389:-
Dark Omen	429:-	Populus 3rd Coming	429:-
Destruction Derby 2	249:-	Porche Challenge	249:-
Diablo	429:-	Powerboat	479:-
Die Hard Trilogy	249:-	Premiere Manager '98	459:-
Doom/Final Doom	Ring	Rascal	479:-
Duke Nukem 3D	479:-	Rayman	249:-
Fifa Road to W.C.'98	349:-	Reboot	429:-
Fighting Force	479:-	Red Alert C&C	479:-
Final Fantasy 7	499:-	Resident Evil - Dir. Cut	449:-
Formula 1 '97	499:-	Ridge Racer Revolution	249:-
Grand Theft Auto	389:-	Riven	599:-
Hercules	449:-	Road Rash 3D	429:-
		Skull Monkey	429:-
		Snow Racer '98	389:-
		Soviet Strike	249:-
		Suikoden	499:-
		Test Drive 4	429:-
		Theme Hospital	429:-
		Time Crisis/pistol	729:-
		Toca Racing	479:-
		Tomb Raider	249:-
		Tomb Raider 2	479:-
		Track & Field	249:-
		V-Rally	479:-
		Wipe Out 2097	249:-
		VMX Racing	459:-
		Worms	249:-
		V-Rally	479:-
		X-Men	479:-

99:-*

* Vid köp av minst 2st fullprispel

199:-

299:-

499:-

499:-

TILLBEHÖR

Antennkabel ej original	249:-
Antennkabel ej original m.2	249:-
Antennkabel original	299:-
Antennkabel original m.2	299:-
Bärväska inkl 1st hk + 1st m-kort	399:-
Bärväska, original m. Sonymärke	199:-
CD-ställ	149:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Handkontroll	159:-
Handkontroll original Analog m. Inb. Rumblepack	Ring
Handkontroll original (Grå/Vit/Svart)	249:-
Linkkabel	199:-
Minneskort "15 block"	169:-
Minneskort "15 block" original (Grå/Grön/Röd/Tr.)	229:-
Minneskort "240 block"	329:-
Minneskort "360 block"	449:-
Minneskort "720 block"	649:-
Multitap original	449:-
Mus Original	399:-
Pistol Konami/Enforcer	349:-
Pro Action Replay	499:-
Ratt Logic 3	745:-
Rengöringsset	199:-
RGB Scartkabel	199:-
Spelguider Stor sortering	Ring

NINTENDO 64

Aero Fighter's Assault	629:-
Aut. Lamborghini 64	629:-
Blast Corps	449:-
Bomberman 64 3D	499:-
Cruis'n USA	449:-
Dark Rift	579:-
Diddy Kong Racing	549:-
Duke Nukem 64 3D	629:-
Fifa 64	299:-
Fifa Road to W.C.'98	579:-
Fighters Destiny	579:-
Golden Eye 007 3D	629:-
International SS So 64	629:-
Killer Instinct Gold	529:-
Lylat Wars, inkl RP	679:-
Madden 64	579:-
Mario Kart 64	499:-
Mortal Kombat Myth	629:-
Mystical Ninja	629:-
Nagano Olympics	629:-
NBA Pro '98	629:-
NHL Breakaway '98	649:-
Olympic Hockey	549:-
Quake 64	629:-
San Fransisco Rush	629:-
Snowboard Kids	449:-
Star Wars	529:-
Super Mario 64	449:-
Tetris Sphere	449:-
Top Gear Rally	629:-
Turok	499:-
Wave Race 64	449:-
WCW Vs NWO W. T.	629:-
Yoshi's Story	629:-

629:-

449:-

629:-

629:-

249:-

1 649:-
Inkl. Vip medlemskap '98

Nu inkl. 2st handkontroller.

Inkl. 1 649:-
Vip medlemskap '98

PAKETPRISER

- Playstation - DemoCD - 2st handkontroller
  Scartkabel 2st spel (ej valfria) - V.I.P. medlemskap '98 **1999:-**
- Playstation - DemoCD - 2st handkontroller - Scartkabel - Bärväska
  2st spel (ej valfria) - 15bl minneskort - V.I.P. medlemskap '98 **2249:-**
- Playstation - DemoCD - 2st handkontroller
  Scartkabel - 2st valfria spel - V.I.P. medlemskap '98 **2599:-**

fr 249:-

RÄNTEFRI 12 MÅN AVBETALNING

Dela upp betalningen på 12 månader utan ränta! Upplägningsavgift 245:- tillkommer. Första månaden är betalningsfri, därefter delas betalningen upp på 11 mån, aviavgift 25:-/mån tillkommer.
OBS! Gäller ej pkt priser. Min. order 1900:-

TILLBEHÖR

Action Replay	499:-
Antennkabel	Ring
Antennkabel original	249:-
Förlängningskabel till hk	99:-
Gamekiller, fuskadapter	199:-
Handkontroll	249:-
Handkontroll original	299:-
Handkontroll original, 5 olika färger	349:-
Minneskort	169:-
Minneskort 20X	449:-
Minneskort 4X	249:-
Minneskort original	199:-
Ratt Logic 3	745:-
Rumble Pack med inbyggt minneskort	Ring
Rumble Pack, original	199:-
S Videokabel	299:-
Spelguider	Ring
Stereo/AV Kabel	149:-

BEGAGNADE SPEL

PLAYSTATION

Titel	Vi säljer	köper
2 Extreme	245:-	80:-
4-4-2 Soccer	245:-	80:-
Ace Combat	325:-	120:-
Actua Golf	245:-	80:-
Actua Golf 2	345:-	150:-
Actua Ice Hockey	375:-	150:-
Actua Soccer	145:-	40:-
Actua Soccer 2	345:-	150:-
Actua Soccer Club Ed.	225:-	80:-
Adidas Power Soccer	145:-	40:-
Adidas Power Soccer 2	345:-	150:-
Adidas Power Soccer '97	195:-	50:-
Agent Armstrong	245:-	80:-
Agile Warrior	195:-	50:-
Air Combat	195:-	80:-
Air Race	345:-	150:-
AIVEvolutionGlobal	195:-	50:-
Alien Resurrection	395:-	200:-
Alien Trilogy	225:-	80:-
All Star Soccer	195:-	50:-
Allied General	345:-	150:-
Alone in the Dark	195:-	50:-
Alundra	395:-	200:-
Andretti Racing	195:-	50:-
Aquanauts Holiday	145:-	50:-
Area 51	245:-	80:-
Ark of Time	375:-	150:-
Assault Rigs	125:-	40:-
Atari Greatest Hits	350:-	150:-
Auto Destruct	345:-	150:-
Ball Blazer Cham.	125:-	30:-
Batman Forever	225:-	80:-
Battlesport	145:-	50:-
Battlestation	195:-	50:-
Bedlam	195:-	50:-
Black Dawn	195:-	50:-
Blam Machinehead	125:-	40:-
Blast Chamber	125:-	40:-
Blazing Dragons	225:-	80:-
Bloody Roar	375:-	150:-
Breakpoint Tennis	225:-	80:-
Breath of Fire 3	395:-	200:-
Broken Sword	245:-	80:-
Broken Sword 2	345:-	150:-

NINTENDO 64

Titel	Vi säljer	köper
Aero Fighter's Assault	495:-	220:-
Blast Corps	345:-	150:-
Bomberman 64 3D	395:-	180:-
Chameleon Twist	375:-	150:-
Clayfighter 63+	345:-	150:-
Crusin USA	395:-	200:-
Dark Rift	445:-	220:-
Diddy Kong Racing	445:-	200:-
Doom 64	395:-	200:-
Duke Nukem 3D	475:-	220:-
Extreme G	395:-	200:-
F1 Pole Position	395:-	200:-
FIFA 64	245:-	100:-
FIFA 98	495:-	220:-
Fighter's Destiny	495:-	220:-
Goemon-M.Ninja	495:-	250:-
Golden Eye 007	525:-	250:-
Hexen	395:-	200:-
Int.Superstar Soccer 64	395:-	200:-
Killer Instinct Gold	395:-	200:-
Lamborghini Challenge	445:-	220:-
Lylat Wars med R.P.	545:-	250:-
Lylat Wars utan R.P.	495:-	200:-
Mace	375:-	150:-
Madden 64	445:-	200:-
Mario Kart 64	395:-	200:-
Mischeif Makers	375:-	180:-
Mortal Kombat Myth.	495:-	220:-
Mortal Kombat Trilogy	445:-	200:-
Multi Racing Champ.	445:-	200:-
Nagano Winter Olympics	495:-	250:-
NBA Hangtime	345:-	150:-
NBA in the Zone '98	475:-	220:-
NFL Quarterback Club98	475:-	220:-
NHL Breakaway '98	495:-	250:-
Pilotwings 64	295:-	120:-
San Fransisco Rush	445:-	200:-
Snowboard Kids	395:-	200:-
Star Wars Shadow o. Em.	345:-	150:-
Super Mario 64	395:-	200:-
Tetrisphere	395:-	200:-
Top Gear Rally	445:-	200:-
Turok Dinosaur Hunter	375:-	180:-
War Gods	345:-	150:-

Ring för övriga titlar. Vi har även: NINTENDO 8-bit • GAMEBOY • SUPER NINTENDO • MEGA CD • 32X • SATURN • TILLBEHÖR • KONSOLLER
NYA SPEL & TILLBEHÖR till de flesta spelkonsoller & PC.

PAKETPRISER

- Nintendo 64 - Handkontroll - Scartkabel
  Super Mario 64 - V.I.P. medlemskap '98 **1999:-**
- Nintendo 64 - 2st Handkontroller - Scartkabel
  Wave Race 64 - V.I.P. medlemskap '98 **2199:-**
- Nintendo 64 - 4st Handkontroller - Scartkabel
  Super Mario kart 64 - minneskort
  V.I.P. medlemskap '98 **2799:-**

Fritidsgårdar och Skolor, 30 dagar netto vid infaxad rekvisition!

V. I. P.

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1998 utan kostnad.
Förmåner: • 5% rabatt på nya spel • 10% rabatt på beg spel • 10% mer betalt när du byter spel mot andra beg spel • V.I.P.-blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125 kr för 1998, betalas in på postgiro 8332275-0, ange adress, telefonnr.

Månadens erbjudande:

N64	PSX	Saturn	PC - City of Lost
Gamekiller 99 kr	Sim City 2000 149 kr	Fifa '97 149 kr	Children 59 kr
SNES	Megadrive	Gameboy	
Terranigma 299 kr	Judge Dredd 149 kr	Lyse/i-glas 99 kr	

KÖPINFO

Porto tillkommer med minst 58kr, vid basenhetsbeställning 99kr. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD), 2 års garanti på nya Playstation basenheter, 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg. spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör.

Ej utlösta PF debiteras med minst 175 kr.
Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information

Reservation för ev feltryck & ev prisändringar

BESTÄLLNINGSKUPONG! Sänd in portofritt!

Titel	Enhet	Pris	Reservtitel	Enhet	Pris
1			1		
2			2		
3			3		
4			4		
5			5		
6			6		
7			7		

☐ *Ja Tack, jag vill bli medlem i V.I.P.-klubben (125:-/år)*

Namn.....

Adress.....

PostNr.....Postadress.....

Tel.....

Målsmans underskrift (om under 16 år)

.....

Frankeras ej
TVSPELO-TEKET betalar portot

TVSPELOTEKET
Svarspost
900660000
908 50 UMEÅ

Inledning

På månadens CD

Vår fjärde CD innehåller en spelbar demoversion av årets läskigaste och bästa PlayStation-äventyr. Dessutom presenterar vi två plattformsspel, ett beat 'em up och det överlägset bästa Yaroze-spelet hittills.

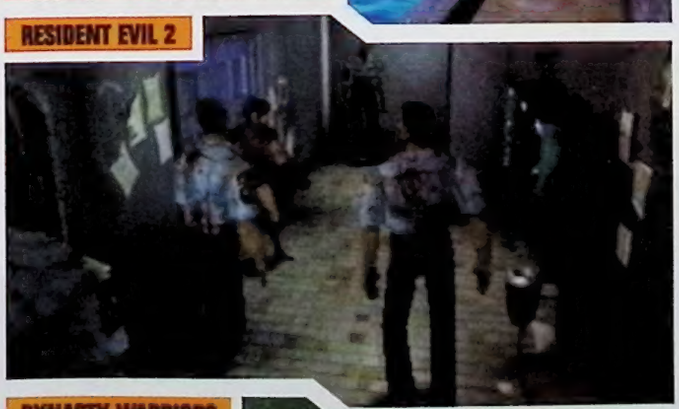
RESIDENT EVIL 2 **Spelbar demo**
OBS! Denna demo innehåller mycket våld och är ingenting för barn under 15 år.

GEX 3D **Spelbar demo**
Det förra *Gex*-spelet var en smärre katastrof. Uppföljaren ser lovande ut. Eller vad tycker du?

RASCAL **Spelbar demo**
Det snyggaste plattformsäventyret till PlayStation hittills. Synd bara att Rascal är så svårkontrollerad.

DYNASTY WARRIORS **Spelbar demo**
I höstas släpptes Dynasty Warriors som faktiskt inte var ett helt dåligt alternativ till Tekken 2. Ge det en ny chans på månadens CD.

TERRA INCOGNITA **Spelbar demo**
Är det ett plattformsäventyr eller ett RPG? Hur som helst är *Terra Incognita* det roligaste Yaroze-spelet hittills.



Lite oväntat är *Resident Evil 2* nu snart här. Tanken var att det skulle komma till Europa i slutet av maj, men plötsligt ändrade Capcom och Virgin sina planer och nu släpps det redan den 29 april. Vi har självklart redan laddat upp med en sex sidor lång recension och en spelbar demoversion på månadens PlayStation-CD, och på sidan 30 har du dessutom chans att vinna ett exemplar av mästerverket.

Du som ännu inte har fyllt 15 år eller bara tycker att *Resident Evil 2* är för otäckt har också ett drös roliga spel att läsa om i nya numret av PlayStation-Magasinet. *Alundra* är PlayStations eget *Zelda* och om än inte lika spektakulärt så åtminstone lika välgjort som Capcoms äventyr. *Klonoa* bevisar att Namco kan mer än starta bråk och biljakter medan *Kula World* är ytterligare ett bevis på hur duktiga speltillverkare vi har här i Sverige.

Och missa för all del inte vår femsidiga smygtitt på *Gran Turismo*. I nästa nummer kommer den kompletta recensionen...

Trevlig läsning,

Redaktionen

Innehåll

Utgivare
Atlantic Förlags AB
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
e-post: **psm@atlantic.medstroms.se**
www.atlantic.medstroms.se/psm
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Prenumeration
Helår (12 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Beställning dygnet runt: 08 - 672 03 33
Övriga ärenden: Titel Data AB, 112 86 Stockholm, tel: 08 - 652 84 00

Redaktion
Redaktör: **Tobias Bjarneby**
Formgivning: **Lena Laurén**
Layout: **Anna Clason**
Korrektur: **Mats Jonsson**
Ansvarig utgivare: **Jonas Svensson**

Medarbetare
John Carling
Daniel Grigorov
Martin Johansson
Robert Weichbrodt
Petter Andersson

Engelsk redaktion
Rob Pegley, Lam Tang, Steve Bradley, Mike Goldsmith, Lisa Morris, Milos Coppock, Alvin Weetman, Andrew Collins, Vicki West, Keith Stuart, Steve Faragher, Andy Butcher, Zy Nicholson, Tim Weaver, Paul Pettengale, Nick Veitch, Geidon, Kibblewhite, Les Ellis, Nicolas Di Costanza, Collin Campbell

Produktion
Rip: **Graphic Xpress**
Tryck: **Alprint Rahula**

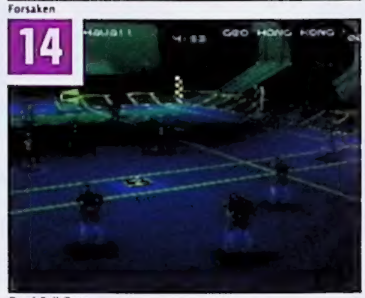
Annonsbokning
Medströms Dataförlag AB
Patrik Rehn, tel: 08 - 692 01 34
Patrik Helin, tel: 08 - 692 01 31
Per Karlsson, tel: 0470 - 70 31 12

Tidningens innehåll är © 1998 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised.

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1998. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wibe Web, contact www.futurenet.co.uk

12

Forsaken

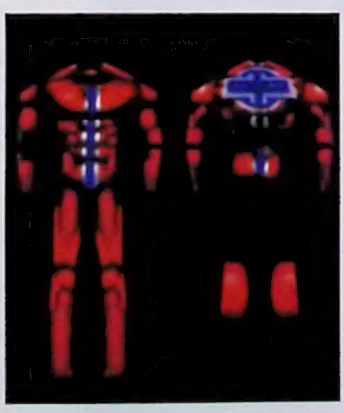
14

Dead Ball Zone

16

Carmageddon

LOADING

Forsaken 12
En imponerande blandning av *Doom* och *Descent*.



Dead Ball Zone 14
Speedball-konceptet får nytt liv.

Carmageddon 16
Mer omotiverat PlayStation-våld.

SMYGTITTAR

Klonoa 18
Efter att ha startat slagsmål och biljakter lugnar Namco ned sig och gör gulligt plattformsäventyr.

Kula World 20
Ytterligare ett svenskt spel. Originellt är det dessutom.

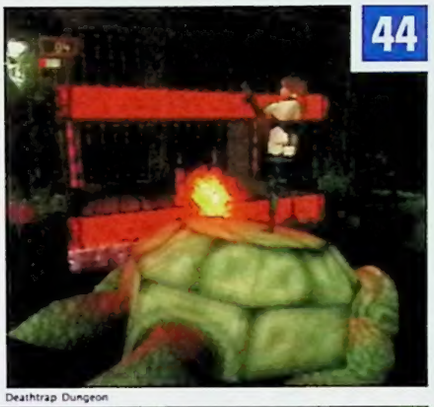
Diablo 22
PC-äventyret konverteras. Och karaktärerna pratar svenska.

Need for Speed III 23
Tredje gången gillt för Electronic Arts?

Gran Turismo 24
Vi har sett bra bilspel förr, men *Gran Turismo* är i en klass för sig.

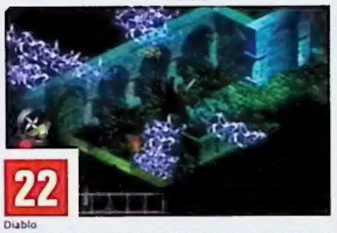
Gran Turismo

Alundra



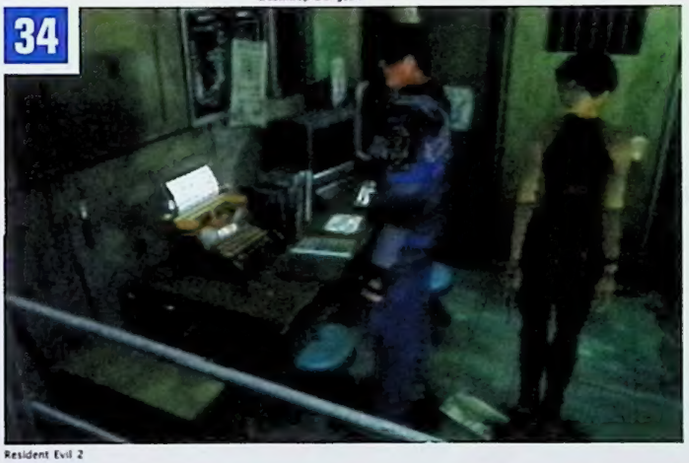
Deathtrap Dungeon

Kula World



Diablo

Bust-a-Move 3



Resident Evil 2

SPELTEST

Resident Evil 2 34
Läs vår recension och spela versionen på vår demo-CD.

Alundra 40
Äntligen ett action-RPG till PlayStation. Är *Alundra* allt vi hoppats på?

Deathtrap Dungeon 44
Lyckas Eidos följa upp *Tomb Raider 2*?

Rascal 48
PlayStations svar på *Super Mario 64*? Tyvärr inte...

NBA Pro '98 50
Hurra! Det är ett nytt NBA-spel.

Bust-a-Move 3 52
Lätt att börja spela. Svårt att sluta...

Newman Haas Racing 54
Som *Formula 1 '97* fast sämre, fast ändå bra.

Theme Hospital 58
Driv ditt eget sjukhus.

X-Men 60
Två år för sent?

Poy Poy 62
Lek med det här tills *Bomberman* kommer.

Platinum 64
Klassiker till vrakpriser.

VARJE MÅNAD

Loading... 7
Senaste nytt från PlayStation-världen.

Aktuella releaser 9

Resident Evil 2-tävling 30
Skräckspel att vinna.

Brev 31

Prenumeration 66
Du vill väl inte riskera att missa ett nummer?

Alundra-tävling 67
Zelda till PlayStation. Kan det vara något?

Tips 68
Med massor av fusk till *Cool Boarders 2* och *Auto Destruct*.

Månadens CD 73
Resident Evil 2, *Gex 3D* och *Rascal*.

Nästa månad 77

RESIDENT EVIL 2

Mardrömmen fortsätter... Exklusiv recension av Capcoms nya skräckäventyr.

GRAN TURISMO

Vi avslöjar alla detaljer om bilspelet som utklassar både Rage Racer och V-Rally.

O.D.T.

Premiär för Psygnosis kommande action-äventyr.

ALUNDRA

PlayStations Zelda recenserat.

KLONOA

Namcos plattformshjälte utmanar Crash och Croc.

SUPER PLAY

SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

NYTT NUMMER UTE 15 APRIL

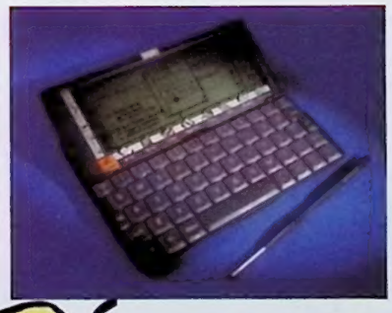
Nyheter

PORTABLA PLAYSTATION-SPEL

Den digitala assistenten är här

Helt oväntat avslöjade Sony nyligen att man håller på att utveckla ett nytt PlayStation-tillbehör, med arbetsnamnet Personal Digital Assistant. Inga detaljer har utannonserats men Sony räknar med att den digitala assistenten ska släppas i Japan innan jul och kosta under 500 kronor. Till Europa kommer den under 1999.

Den nya tillsatsen har ungefär samma form som ett PlayStation-minneskort, fast den är större och har både egen strömkälla och inbyggd LCD-skärm i miniformat, vilket innebär att den kan användas även när den är separerad från PlayStation-konsolen. Något som i sin tur gör den idealisk för Tamagotchi- och Pocket Monsters-liknande spel. En sändare finns också inbyggd i Personal Digital Assistant för att man ska kunna överföra data mellan två minimaskiner utan att behöva koppla ihop någon av dem med en PlayStation. Det råder inga tvivel om att Sonys PDA har en oändlig massa möjligheter, men företagets exakta planer är alltså ännu inte kända. I en japansk pressrelease förklarade man att tillbehörets huvudsyfte blir att föda upp och träna karaktärer ur PlayStation-spel genom att först ladda ned figurernas data från konsolen och sedan bära dem med sig överallt. Dessutom fungerar PDA som en vanlig digital kalender och kan lagra allting från telefonlistor till tidtabeller. Sony i Japan är även väldigt måna om att marknadsföra sin PDA som en fristående produkt som bara råkar vara kompatibel med PlayStation, och inte ytterligare en utbyggnad av konsolen.



Kan Sonys nya PDA ersätta traditionella digitala assistenter som denna?

– Personal Digital Assistant fungerar som ett minneskort till PlayStation, men kan också användas separat och låter då spelaren ta den med sig överallt, förklarade en talesman för Sony Computer Entertainment för den engelska branschtidningen CTW i slutet av februari. Framför allt är Sonys PDA ytterligare ett steg in i framtiden och ett första försök att konkurrera med Nintendos otroligt framgångsrika Pocket Monsters-spel.

Tekniska specifikationer för Personal Digital Assistant:

- 2Kb SRAM
- 128Kb Flash RAM
- Monokrom skärm (32x32 punkter)
- Inbyggd högtalare (4-bit PCM)
- Fem knappar + reset
- Programmerbar 32-bit RISC-processor

Mech X avslöjat

Från början var det tänkt att Electronic Arts nya spel skulle bli uppföljaren till *Nuclear Strike* och döpas till *Future Strike*, men plötsligt var det så annorlunda att man bestämde sig för att göra det till ett helt fristående spel.

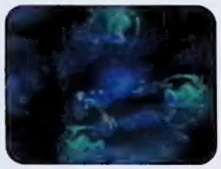
– Vi har plockat bort 50 procent av *Strike*-seriens pusselinslag och lagt till 200 procent fler fiender på skärmen, förklarar EA:s Albert Penello.

Nu heter spelet Mech X, är inspirerat av MechWarrior och släpps i hela världen lagom till årets julhandel.

PLAYSTATION i världen

Acclaim väcker liv i Batman och Robin med en **filmlicens,** BMG har nästlat sig in i det engelska **fotbollslandslagets högkvarter** och vi vet nu äntligen när *Tekken 3* **kommer** till Sverige.

USA: Damer och herrar, pojkar och flickor, för första gången någonsin kan vi avslöja att Acclaim gör spel av en film. Det handlar något oväntat om *Batman & Robin*. En mycket tillförlitlig källa avslöjar att Batman lyckades ta sig ledigt och komma till studion och stå modell för Motion Capture-programmeringen. Storyn är densamma som i filmen och de flesta fienderna har bekanta ansikten. Tyvärr kan vi inte avslöja vår källa som önskar förbli anonym.



Paris, Frankrike: Infogrames *Heart of Darkness* håller på att kodas av Amazing Studios i Paris. Gruppen består av medlemmar från Delphine, mest kända för titlar som *Another World*, *Flashback* och *Fade To Black*. *Heart of Darkness* förväntas vara uppbyggt på ett liknande sätt, men kommer ändå att skilja sig en del från ovan nämnda titlar. "Vår målsättning var att skapa ett betydligt mer sofistikerat spel", säger Amazing Studios Eric Chahl. "Vi vill undvika en högteknologisk framtoning och föredrog därför en tecknad miljö och tecknade karaktärer framför super-realism och tredimensionellt upplägg". Spelet innebär mycket klättrande, dinglande, svängande och simmande i miljöer som labyrinter och exotiska landskap. Varför? Därför att någon snott ens hund... såklart.

Lyon, Frankrike: Infogrames Entertainment har belönats med en stor Warner Bros-licens baserad på de klassiska karaktärerna från *Looney Tunes*. Håll ögonen öppna efter ett tecknat racingspel med karaktärer som Wile E. Coyote, Snurre Sprätt, Daffy Duck och Tweety. Infogrames tror sig även kunna producera ett plattformsspel. "De övertygade oss om att de menade allvar med att skapa underhållning för hela familjen", berättade Michael Harkavy, vice president på Warner Bros.

Japan: *Einhänder* är Squares senaste release i Japan. Det är ett sidscrollande shoot 'em up och trots att det är långt ifrån lika innovativt som *Final Fantasy VII*, har det en del ljuspunkter. Även om shoot 'em up är en genre som minskar i popularitet, är *Einhänder* ett välkommet spel. Frågan är bara när det kommer till Europa.

Frankrike: Snart är det avspark för VM i fotboll, men matchen har på sätt och viss redan börjat. Om någon månad kommer det att komma en hel uppsjö av nya fotbollstitlar, en är BMG Interactives *Three Lions: The Official England Football Team Game*. Licensen innebär tillgång till en mängd statistik och BMG har till och med fått tillstånd att placera en PlayStation med sitt spel i det engelska landslagets högkvarter. Vem skulle inte vilja se Beckham och Sherer göra upp i en PlayStation-match?

Japan: *Resident Evil 2* säljer som glass i solsken, både i Japan och USA. Första dagen öppnade de japanska butikerna två timmar tidigare än vanligt för att tillfredsställa den köande folkmassan. Vid dagens slut hade spelet sålts i mer än 1 800 000 exemplar och det är därmed det snabbast säljande spelet någonsin. I USA sålde det 650 000 exemplar den första veckan. Endast filmen *Titanic* kan visa bättre statistik. "Vår relation till Capcom har under årens lopp inneburit stor framgång för oss, men *Resident Evil 2* kommer att ta oss en division högre", uttryckte sig Virgin Interactives Sean Brennan.

Japan: *Tekken 3 är* förmodligen den mest efterlängtade PlayStation-titeln under 1998. Namco har nyligen släppt flera bilder från spelet. *Tekken 3* utspelar sig 20 år efter tvåan och karaktärerna är de tidigare kämparnas barn. Dessvärre dröjer det ända till november innan det kommer till Sverige.

AKTUELLA RELEASER

APRIL
Beast Wars
Chill
Crime Killer
Constructor
Dark Omen
Deadball Zone
Deathtrap Dungeon
Diablo
Gex 3D
Jet Rider 2
Lucky Luke
Mace: The Dark Age
Mega Man 8
Mega Man: Battle & Chase
NBA Fastbreak '98
NBA Pro '98
NHL Face Off '98
Newman Haas
N2O
Need for Speed III
One
Pitfall 3D
Poy Poy
Premier Manager '98
Reboot
Resident Evil 2
Silver
Spawn
Street Fighter Collection
Super Pang Collection
Supercross '98
Theme Hospital
Wayne Gretzky 3D Hockey '98
World League Basketball

[PLATINUM]
ISS Pro
Pandemonium
Tekken 2

MAJ
Adventures of Alundra
Batman & Robin
Cardinal Syn
Circuit Breakers
Forsaken
Golden Goal
Gran Turismo
ISS '98
Men in Black
Point Blank
Road Rash 3D
San Francisco Rush
Spice World
Super Match Soccer
Total NBA '98
V-Ball
World League Soccer

JUNI
Adidas Power Soccer '98
Armoured Core
Bomberman
Breath of Fire III
Buggy
Everybody's Golf
Klonoa
Kula World
Sentinel Returns

[PLATINUM]
Formula 1
Soul Blade

JAPAN

Square är som vanligt i hetluften, rykten avslöjar att PlayStation-versionen av *Tekken 3* kan vara den bästa konverteringen någonsin och Capcoms *Street Fighter EX 2* är på väg.

[1] Dödläge. [2] Och sedan kom isen... [3] *Bushido Blade 2*.

[1] Redan på detta tidiga stadium ser *Legend Of Tamaya* mycket lovande ut. [2] Intro i *Final Fantasy V*. [3] *Parasite Eve* kommer förhoppningsvis att fylla tomrummet efter *FFVII*. [4] Namcos *Ehrgeiz*.

1998 är bara några månader gammalt, men redan nu har en hel drös potentiella succétitlar utlovats. Square släpper rollspelen *Xenogears* och *Final Fantasy V*, samt beat 'em up-titlarna *Bushido Blade 2* och *Sokaigi*. Namco bidrar med nya arkadtitlar utvecklade med den nya System 12-tekniken. Först ut blir *Tekken 3* som är den första konverteringen av ett System 12-spel till PlayStation. Senare i år konverteras förhoppningsvis arkadspelet *Ehrgeiz*, som är ett samarbete mellan Namco och Square. Capcoms insats sker i form av *Super Street Fighter EX 2* och ett nytt fightingspel som påminner lite om *Soul Blade*.

För snart en månad sedan släppte Square *Parasite Eve* i Japan och det verkar onekligen vara en värdig uppföljare till *Final Fantasy VII*. Spelet är baserat på en skräckroman med samma namn, skriven av Hideaki Sena. Boken sålde i över 1,6 miljoner exemplar vilket banade väg för en filmatisering i februari förra året. För arbetet med PlayStation-versionen står delar av teamet som gjorde *Final Fantasy VII* och personer som tidigare arbetat med filmer som *True Lies* och *Apollo 13*. Handlingen är i huvudsak densamma som i boken, det pågår ett krig mellan människor och mitochondria, som finns i cellerna hos allt levande. Handlingen har dock flyttats till New York och vissa nya inslag är att räkna med. Spelet är omväxlande och kräver gradvis mer efterforskning från spelarens sida. Kampsystemet är en utvecklad form av det som finns i *FFVII*. Istället för att skärmen sugs upp för att sedan gå över till en kampsekvens, slåss man där man är, precis som i SNES-spelet *Chrona Trigger*. Dessutom har man inte hjälp av några kompisar, hjältinnan Aya får klara sig på egen hand.

Bushido Blade 2 kommer även det från Square och beräknas ligga på de japanska försäljningsdiskarna när ni läser detta. Själva storyn vet vi inte mycket om, men det finns i alla fall fler karaktärer än tidigare (man börjar med sex och antalet ökar under spelets gång till maximalt arton). Vidare finns det sju olika spelsätt och sex stycken vapen. En annan nyhet är systemet med en medhjälpare. Denne kontrolleras av antingen datorn eller en kompis.

Någon engelsktextad upplaga av PlayStation-konverteringen av det gamla SNES-spelet *Final Fantasy V* är ännu inte planerad trots att spelet släpptes i Japan i mitten av mars. Europa-lanseringen av suveräna *Tobal 2* tycks dessutom ha ställts in och några europeiska datum för Final Fantasy Tactics och SaGa Frontier är fortfarande inte bekräftade.

Snart kommer alltså *Tekken 3* ut på den japanska marknaden. Spelet släpptes den 26 mars och konverteringen beskrivs som en av de mest lyckade någonsin. Vissa spelsätt är ungefär de samma som i *Tekken 2* (Arcade och Versus mode), men en nyhet är att man kan komponera egna grupper med två till åtta karaktärer. I Survival mode har man endast en kraftmätare, och den ska räcka till för att besegra samtliga motståndare. De två andra spelsätten, Time Attack och Practice, talar för sig själva.

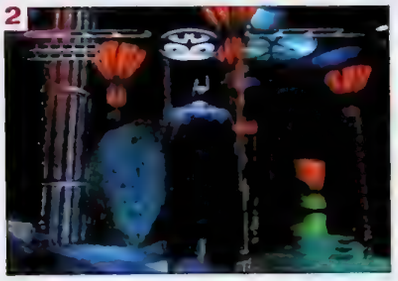
Genki, som bland annat ligger bakom *Kileak The Blood*, har nyligen påbörjat arbetet med det lovande rollspelet *Legend Of Tamayu*. Spelet innehåller makalösa bakgrunder och karaktärerna designas av mannen som gjorde Mononoke Ime, en animerad film som förra året blev en succé i Japan.

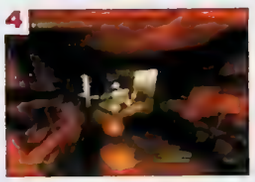
Slutligen lite mer om *Street Fighter EX 2*, Capcoms senaste projekt. Spelet har utvecklats med deras senaste teknik, grafiken lär vara något alldeles extra och karaktärerna ska vara mer detaljerade än tidigare. Andra pluspoäng är animationen och kamerasystemet. Nu när Namco med *Tekken 3* visat att det är möjligt att göra bra konverteringar från ny avancerad arkadteknik, finns det all anledning att ha höga förväntningar på *SF EX 2*.

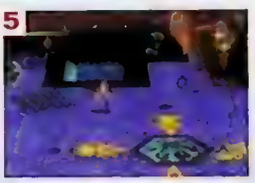
USA

Om man granskar de amerikanska storföretagens releaseplaner ser man ganska tydligt ett mönster. Sport, uppföljare, mer sport och ännu mer sport...

[1] Amerikanska Sonys *GameDay* vann kampen över Electronic Arts *Madden* under fjolårets julrush. [2] Folket behöver Batmans hjälp... igen. [3] *Time Crisis 2* kommer nog att bli riktigt bra... när det kommer. [4] Acclaims *Forsaken*. [5] Precis som på den gamla goda tiden, fast i 3D. [6] *Duke Nukem: Time To Kill*. [7] MGM satsar givetvis på filmlicenser







Bland behöver inte brist på inspiration innebära att man står handfallen. Sportspelen är trots allt det främsta skälet till att amerikanerna köper konsoller. Detta är något som Electronic Arts är väl medvetet om och det är ingen slump att företaget har satsat stort på genren.

Det här året kommer EA att släppa en mängd olika sportspel; fotboll, amerikansk fotboll, baseball, golf, racing, basket och hockey resulterar i titlar som *FIFA: World Cup*, *Madden*, *Triple Play*, *PGA Tour*, *NASCAR*, *NBA* och *NHL*. Man kan nog ganska säkert påstå att denna satsning kommer att löna sig.

EA fick förra året bevittna något oväntat då *GameDay* besegrade *Madden* i kampen om köparna i julrushen. Det är första gången som något sådant har inträffat och EA:s nya president John Riccitiello har uttalat sig om saken: "Sony sålde mer än vi under fjolårets sista fyra månader, men vi hade en högre försäljningssiffra totalt sett. Vi ser givetvis mycket allvarligt på saken, men jag tänker inte göra som Babe Ruth och peka på läktaren och utlova någon homerun; det kommer inte att hända i år igen".

EA påpekar att *GameDay* visserligen sålde över hundra tusen exemplar fler än *Madden* under perioden, men Sony hade då åtta gånger mer TV-reklam än EA. Riccitiello berättar att han gärna sett att EA sålt mer än Sony även under julen, men att han ändå gläds över att man gjort en bra affär. Han hävdar dessutom bestämt att EA skulle ha krossat Sonys försäljningssiffror om man satsat lika mycket på annonsering. Andra under detta år kommande titlar från speljätten är *Skull Monkeys*, *Need for speed 3* och *4*, *Diablo* och *ReBoot*.

Och resten av landet? Activision håller sig borta från sportgenren och den stenhårda konkurrensen och släpper *Pitfall 3D* och *Apocalypse*. GT talar om det återigen försenade rollspelet *Youngblood*, *Duke Nukem: Time To Kill* och *Oddworld 2 (Oddworld´s Exoddus)*.

Omstrukturerade Acclaim hoppas kunna ta täten med *Supercross '98 Featuring Jeremy McGrath* och planerar att följa upp det med *WWF Warzone* i juli. Företaget har lagt ner en hel del pengar på avancerad motion capture-teknik för att skapa en extraordinär spelkänsla. Andra spel som kommer under året är *Forsaken* (producerat i Storbritannien) och det omdiskuterade *Batman And Robin*.

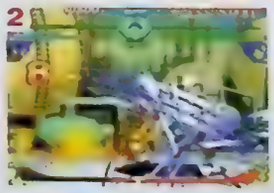
Det japanska företaget Capcom är fortfarande bland de största på den amerikanska PlayStation-marknaden och det har mer varierande releaseplaner än sina amerikanska kollegor. *Breath Of Fire III* kommer i maj och *Mega Man Legend* i juni tillsammans med *X-Men vs Street Fighter EX*. Andra rykten kring Capcom säger att företaget arbetar med en samling av arkadklassiker från åttiotalet och att det planerar att släppa en ny version av det tvådimensionella och sidscrollande *Megaman*. Eventuellt ska Capcom även göra en konvertering av arkadspelet *Marvel vs Capcom*.

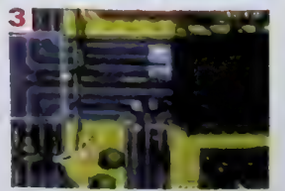
Ett annat företag som går en ljus vår till mötes är Namco. Arkadspelet *Time Crisis 2* visades nyligen upp i Tokyo och responsen blev minst sagt stor. Originalet är svårt att få tag på i Amerika och en talesman för Namco har nonchalant erkänt att företaget sålde exemplar från inventarielistorna. Desperata spelare får vänta på nästa leverans.

MGM tycks satsa på att göra spel av filmer. Inte nog med att man redan arbetar på *Tomorrow Never Dies*, man har dessutom påbörjat produktionen av *Wargames*. Det beskrivs som en blandning av *Return Fire* och *Mass Destruction* och är ett strategispel i realtid där människor slåss mot futuristiska datamonster i en polygonuppbyggd miljo.

ASC Games hoppas att *Grand Theft Auto* ska bli samma succé i USA som det blev i Storbritannien, men det verkar gå lite trögt på den fronten. Jason Bernstein anser att företaget gjort rätt när man valt att lansera *Grand Theft Auto* som ett spel för de lite äldre spelarna.

Slutligen lite siffror. Sony fortsätter att visa upp osannolika försäljningssiffror. Mer än 30 miljoner konsoler har sålts, drygt 10 miljoner till Japan och lika många till Nordamerika. Hos oss i Europa har Sonys PlayStation sålts i över 8 miljoner exemplar. Inte illa.





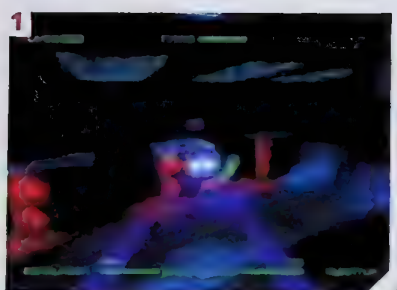
[1, 2] Capcoms *X-Men Versus Street Fighter* kommer till PlayStation. [3] *GTA* har nått de amerikanska vägarna.

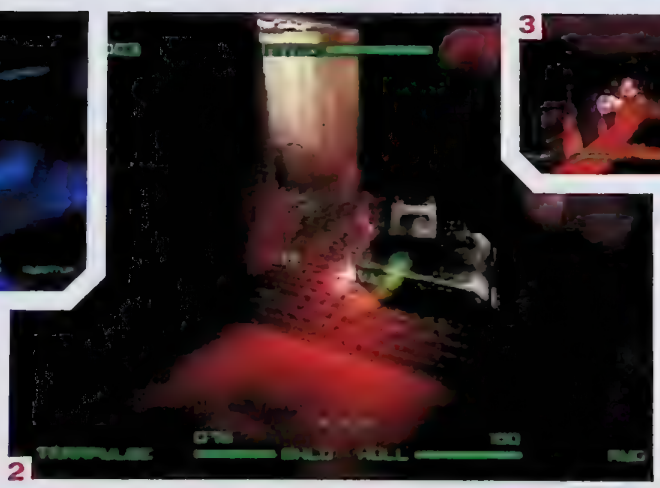
LOADING 64% COMPLETE

FORSAKEN

Avdelningen för exklusiva nyheter om de bästa PlayStation-spelen på ingång.

Läs och lär vad Saida har att säga om de närmaste sex månaderna...





[1] Spelarna kör svävande "pioncycles". [2] Vänta dig ett spel liknande *Descent*. [3] Videosekvenser kompletterar handlingen. [4] En "missil-kamera" står för närbilderna.

Speltyp: Shoot 'em up-äventyr
Utgivare: Acclaim
Utvecklare: Probe
Släpps: Maj

Nu är det länge sedan vi haft nöjet att glida omkring på stora, klumpiga svävare i en futuristisk undergångsvärld. Tack och lov dyker pojkarna på Probe Software upp och ger oss åter denna möjlighet med *Forsaken*. *PSM* bad produktchefen James Stewart berätta lite mera...

Beskriv *Forsaken* med 100 ord
Forsaken är ett 3D-forsta person-shoot 'em up, där kämparna far omkring på gravitationstrotsande "pioncycles". Det finns totalt 15 enorma nivåer, alla med olika omgivningar, inklusive fientliga underjordiska gruvor och arktiska labyrinter. Längs vägen kan man plocka upp diverse utrustning, bland annat 15 högteknologiska vapen. Grafiken är underbart renderad, och ett antal videosekvenser är instoppade i handlingen.

Finns det någonting i spelet som vi inte har sett tidigare?
Det har fantastiska ljuseffekter, och det går att flyga runt i 360 grader hur smidigt som helst tack vare att vi använder 50-60 bilder i sekunden. Killarna på Sony öppnade vår spelmotor, snokade i den och ansåg att de aldrig sett något så imponerande för PlayStation. Det finns en split-screen battle mode för två spelare, och vattnet har faktiskt krusningar och vågor. Och så är fienden verkligen intelligent - de jagar dig inte genom smala korridorer, eftersom de vet att de då förvandlas till perfekta måltavlor. De vet hur de ska få ut dig ur små hål, och vissa av dem kan undvika dina kulor - en del kan till och med ta sig undan värmesökande projektiler. Svårt skadade fiender kan också fly.

Vilka andra spel har influerat *Forsaken*?
Tja, jag måste ju nämna *Duke Nukem*, *Doom*, *Descent* och *Quake* (originalet och upp-

[1] De som har vänner och två spelkontroller uppskattar att *Forsaken* kan spelas av två personer i split-screen. [2] Kämpa man mot man i en skottorgie till döds. Förhoppningsvis medför detta att man kan hålla på och spela länge.

[1] Samla power-ups och utöka ditt förråd. [2] Ljuseffekterna är snygga.

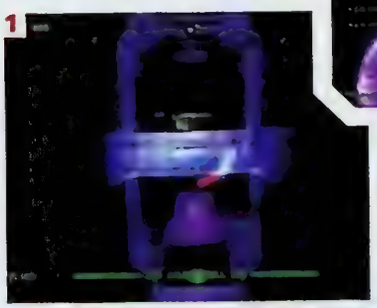
följaren). Influenserna är ganska tydliga, Forsaken ses ju ur första person, det har vapen och fordon och du kämpar i underjorden.

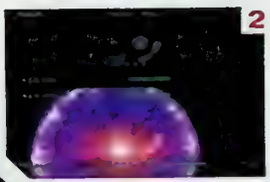
Vad kommer att bli det bästa med spelet?
Min personliga favorit är the Big Geek - han är en stor undervattensboss man slåss mot i slutet av en nivå. Precis när man tror att man besegrat honom, delar han på sig och blir två mindre undervattensskurkar. Det är så coolt!

Varför är spelet bättre än andra liknande?
Vi har byggt en 3D-motor som klarar av allting, och vi har designat ett enspelarspel som pressar denna motor till bristningsgränsen. Och vi har putsat på vår Deathmatch mode tills det blivit så perfekt att alla är nöjda.

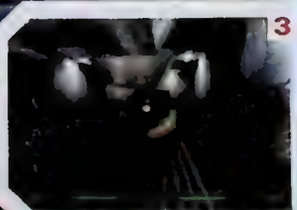
Har det några specifika tekniska innovationer?
Dynamiskt ljus, skvalpande vatten, komplext kollisionssystem, 50 bilder i sekunden hela tiden.

Varför ska man bry sig om ert spel?
Därför att det är det basta 3D-spelet hittills. Om någon inte håller med, får han bevisa motsatsen. När man sitter uppe till tre på natten och spelar *Forsaken*, trots att man jobbat med det i nästan två år, då vet man att man har kommit med något speciellt.





[1] Vatteneffekterna inkluderar vågor och krusningar. [2] Varje spelutvecklare i världen påstår att deras 3D-motor är bäst hittills. Är Probes det?

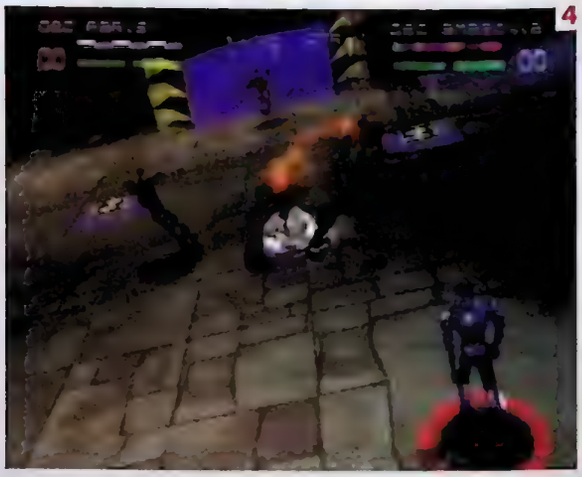


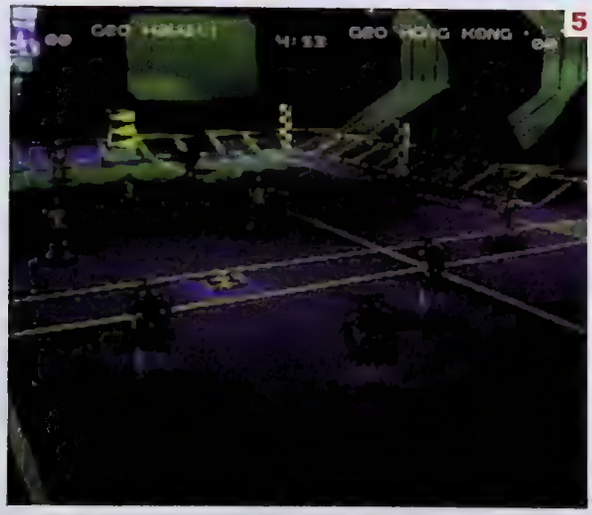
[1] Skrupelfria mekaniska motståndare? I en otäck framtidsvärld? Låtor som en bra story för ett spel. [2] Funkar med en analog spelkontroll också. [3] Samla upp till 30 olika power-ups.

LOADING 81% COMPLETE

Dead Ball Zone

Regelrätt fältslag





[1] En futuristisk sport som spelas på en gammaldags stenläggning? Det här är antagligen ett lag från Athen. [2] De klumpiga deltagarna är klädda som Burt Reynolds 1976. [3] Det finns ett femtontal olika arenor. [4] Man vill inte gärna åka på en tackling på det här underlaget. [5] 3D, högupplöst – intressant...

Speltyp: Futuristisk Sport

Utgivare: GT Interactive

Utvecklare: Rage

Släpps: Maj

Futuristiska sportspel är återkommande favoriter hos många speltillverkare. Ofta är de ganska chockerande. De som har hängt med ett tag kommer säkert i håg *Speedball 2*, som var ett kalas-spel till Amigan för några år sedan. Men annars finns det inte så många att göra hetsa upp sig över. Hur som helst så tror Trevor Williams på Rage att nästa stora sportspel i framtiden blir deras *Dead Ball Zone*...

Beskriv *Dead Ball Zone* kortfattat
Spelet är ett futuristiskt sportspel som kombinerar det bästa ur modern idrott med allt våld i brutala gatuslagsmål. Eftersom *Dead Ball Zone* är mycket snabbare och mycket mer spännande än något tidigare sportspel, så kommer vi att bli tvungna att skriva om den framtida sportspelshistorien. Spelet kan skryta med spännande matcher, otroliga mål, elaka specialare och ett brutalt vapenförråd. För att inte namna Quickplay och turneringsvarianten. *Dead Ball Zone* är helt enkelt sportspelet att hålla utkik efter till PlayStation. Och med 16 polygonbaserade spelare i hog upplösning på över 15 otroliga arenor ser det hela överväldigande ut.

Är det något i det här spelet som vi inte har sett i något tidigare sportspel?
Tre poängszoner (5, 3, 1), for att belona spelare som gör poang i tuffa situationer och ur svåra vinklar. Olika vapen och special-moves, som en extra krydda till all action. Det är dessutom det första sportspelet där spelarna vomerar om de mår illa och ligger i pölar av sitt eget blod när de har kilat vidare. Vidare har man portabla lag, som man lägger på ett minneskort för att möta polarens lag hemma hos honom. Man kan dessutom träna sitt lag i Single Player Mode, med möjlighet att ge alla spelare helt olika egenskaper – det här är en ball möjlighet. Slutligen så är de bästa lagen i tabellen endast tillgängliga för de som har spelat exceptionellt bra i de två lägsta divisionerna. Klarar man det så får man tillgång till några verkligt speciella lag.

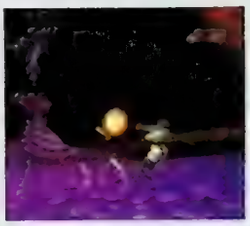
Vilka andra spel har influerat *Dead Ball Zone*?
Vi har inga direkta tevespelsinfluenser. Idén var att skapa ett

sportspel där vi lånade de bästa bitarna från samtida sporter, och där vi la till precis så mycket som behövdes för att föra spelet in i nästa generation.

Vad kommer att vara roligast med spelet?
Att sparka en motståndare i grenen, varpå man gör ett otroligt 15-yards-mål med en skruvad boll som går i mål långt ner i vänstra krysset, och genom det målet så säkrar man en viktig sudden death-seger.

Varför kommer spelet att vara bättre än andra spel i genren?
Först och främst för att det är ett roligt spel. Vi har lagt ner mycket tid och möda på att få spelupplevelsen så god som möjligt. Specialarna och vapnen är påhittade förbättringar till spelet, men även utan dessa förbättringar är *Dead Ball Zone* ett riktigt kul spel. Som om inte det vore nog, så är *Dead Ball Zone* dessutom snyggare än liknande spel.

En slug tresteg-plan för att åsamka din motståndare så mycket smärta som möjligt. Börja med lite oskyldig sparring, därefter tar man ett grabbatag i hans nedre regioner och lyfter, avsluta det hela med en frispark i fruktkorgen...

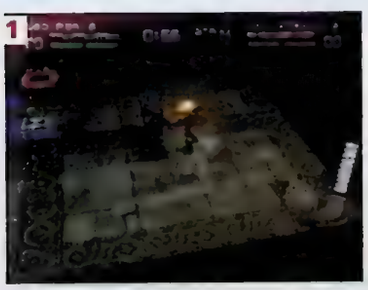


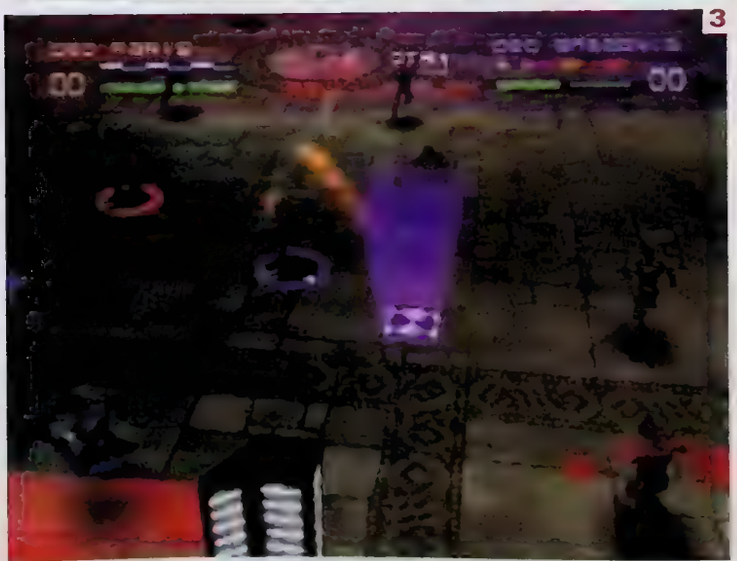
Några speciella tekniska nymodigheter till spelet?
Nej. Vi har bara försökt att pressa in så mycket grafiskt bjäfs och tjusigheter som det bara är möjligt.

Vad kan du säga om spelutvecklarna?
Det är ett av de mest erfarna teamen hos Rage. *Dead Ball Zones* huvudprogrammerare arbetade till exempel med *Striker '96*.

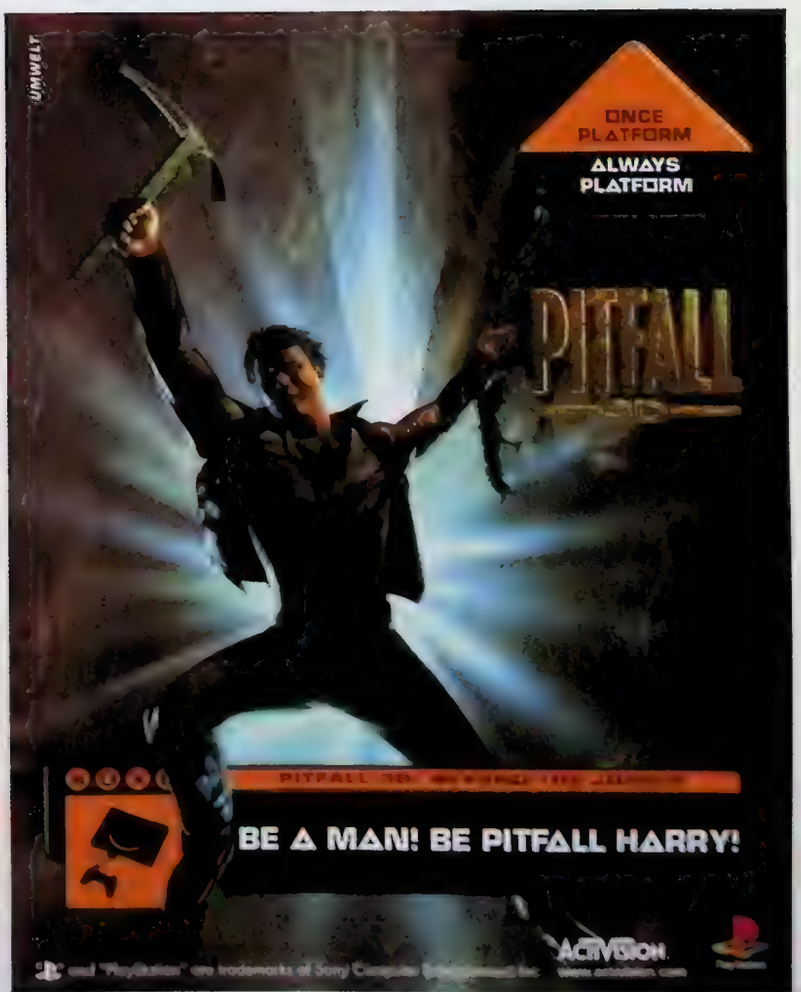
Varför ska någon bry sig om ert spel?
Det här är det futuristiska spel som alla PlayStation-fans har tjatat om. Vi vet, för det har de talat om för oss. Vi tror själva att *Dead Ball Zone* kommer att bli en självklarhet i varje PlayStation-ägares samling.

Berätta en hemlis om spelet, som du inte har berättat för någon annan?
Vomerings-ljudet i spelet är faktiskt äkta. Alltså en människa som kräks...

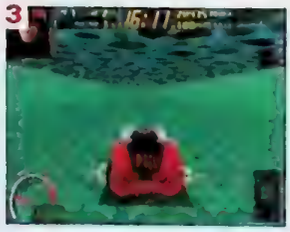




[1] Ett av de brutalare inslagen i *Dead Ball Zone* är den väl tilltagna vapenarsenalen med vars hjälp man kan blåsa bort sina motståndares huvuden. [2] Som i alla futuristiska sportspel är bollen självlysande. [3] *Speedball 2* till PlayStation?



[1] Extra Style och extra credit erhåller man om man orsakar stor förödelse. [2] Parkera inte på startflaggan, grabben. [3] Tävlingarna är tidsbaserade, så det är viktigt att samla på sig power-ups. [4] En klassisk amerikanare... lite lätt ombyggd. [5] Är man kräsmagad bör man köra in i ett annat spel. [6] Det flaggas för 18-års åldersgräns på det här spelet.



CARMAGEDDON

Fega inte, grabben

Speltyp: SCI
Utgivare: Stainless
Utvecklare: Egmont
Släpps: Action

Det här är inte den slutliga striden vid jordens undergång som utspelas mellan de onda och de goda. Det är inte heller Gud som utkämpar ett slag mot världens kungar. Nej, det är ett bilspel fullt med blodspill och annat smått och gott...

Beskriv Carmageddon kortfattat.
På 70-talet gjorde Sylvester Stallone en film som hette *Death Race 2000*. Spelet är lite som den filmen. Minns du inte?

Okej. Föreställ dig att du är ute på en utflykt med din bil, och under färden råkar du köra över en hel del fotgängare och lite boskap, och alla "olyckor" slutar i ett regn med blod – och så får du en massa poäng för det. Det finns 36 banor på 11 olika kartor. När du har klarat en bana och vunnit ett race kan du samla ihop dina poäng och med vinstsumman bygga ut din bil lite. Det enda problemet är att man måste nå vissa checkpoints på utsatt tid.

Finns det något nytt som vi inte har sett i ett tidigare bil-spel?
Död boskap? Det här är ett hemskt bilspel där poängen är att orsaka så mycket förödelse som möjligt. Visst har det funnits tidigare bilspel där man skjuter på varandra, men aldrig tidigare har ett bilspel innehållit så här mycket blod.

Vad är bäst i hela spelet?
Du viner fram helt nonchalant och krossar fotgängare, du krockar med andra bilar och skickar bilvrak utför stup. Du mordar kossor. Vad är bra? Kan du över huvud taget tycka om dig själv efter detta?

Eftersom SCI inte har någon PlayStation-version, så har vi använt oss av PC-bilder. Det kommer kanske att vara några små ändringar.

Men gick inte allt det här att göra i Grand Theft Auto?
I och för sig. Men eftersom *GTA* hade en annan kameravinkel så fick man inte se allt blod eller alla hemska detaljer. Här har man kommit betydligt längre i visualiseringen av de blodröda högarna med lik. Och spelet är redan på förhand ökänt och kommer att få åldersgräns.

Några speciella tekniska innovationer till det här spelet?
Ööhh! Inte alls. det kommer inte att finnas något i *Carmageddon* som vi inte redan har sett i de basta bilspelen till Playstation... förutom blodet då...

THIS PAGE IS

RELEASE MAJ 98

FORSAKEN™

Besök gärna vår hemsida på www.multimedia.bonnier.se
eller ring oss på tel. nr. 08-696 80 20

BONNIER MULTIMEDIA

BONNIER MULTIMEDIA AB, Box 3338, 103 67 Stockholm

FORSAKEN TM & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996 Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo 64 and the 3D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1997 Nintendo of America Inc. Playstation and the Playstation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows® and the windows logo are registered trademarks of the Microsoft Corporation.

Klonoa: Door To Phantomile

Namco har producerat ett förstklassigt bilspel och ett minst lika bra fightingspel, frågan är om företaget nu även lyckas etablera sig i plattformsgenren.

Få speltillverkare har lika mycket att leva upp till som japanska Namco. Detta är i och för sig inte särskilt konstig, har man gjort spel som *Ridge Racer* och *Tekken* är det helt naturligt att man har ögonen på sig och att förväntningarna är höga. Företagets senaste titel är *Klonoa: Door To Phantomile*, ett plattformsspel som ser ut att hålla måttet.

Vid en första anblick kan *Klonoa* framstå som en kopia av *Pandemonium*, karaktärernas rörelser och det tredimensionella upplägget påminner mycket om Crystal Dynamics spel, men det är också allt.

Spelets huvudperson är den lilla krabaten Klonoa och hans mål är att finna Phantomile, en stad som byggts på fragment av drömmar. För att ta sig till Phantomile måste Klonoa passera tjugosex banor som finns utspridda i sex världar och dessutom besegra en mängd farliga fiender. Varje värld har sin egenart och spelet innehåller bland annat en högt belägen trädvärld och en vattenfylld underjordsgrotta. I sitt sökande efter Phantomile stöter Klonoa på flera av de olika världarnas invånare och han stannar ofta för att få sig en liten pratstund med dem.

[1] Vattenfallet måste omvändas så att skogen inte svämmar över. [2] Paraplyfäktande fiender inom räckhåll.

Namco beskriver sin nya hjälte som "en katt med stora öron som fungerar som vingar". Om man bortser från likheterna med en viss amerikansk mus, är det en typisk japansk karaktär, söt men ändå full av attityd. Det är inga problem att styra honom, man använder en knapp för att hoppa och en annan för att ta tag i fienderna.

Klonoa har under äventyret sällskap av Huppo och hans hjälp är ovärderlig. Huppo kan suga upp fienderna som Klonoa fångat och pumpa upp dem. När en fiende pumpats upp, kan den kastas på andra fiender, in och ut från skärmen så att de träffar olika bonusföremål eller fungera som en metod för Klonoa att ta sig upp till högre sektioner av banan. Genom att använda Huppos egenskap på sistnämnda sätt, kan man finna gömda banor och andra godsaker som till exempel extraliv och helande bonusföremål. Och om man

[1] Intret är det bästa Namco gjort hittills och mellansekvenserna utspelar sig i realtid. [2] Även TV-spelshjältar blir uppfostrade av sina farföräldrar. [3] Det känns som om man står på världens tak...

■ UTGIVARE: Namco ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Namco ■ SPELTYP: Plattform

[1] Spelet ser onekligen väldigt snyggt ut. [2] Tillåt oss att presentera Klonoa, katten med vingar som öron och Huppo. [3] Man måste frigöra flera av dessa figurer på varje bana, varför vet vi faktiskt inte. [4] Vissa stora fiender kan användas som avsatser.

[1-2] Vad vore ett plattformsspel utan en vattenbana? [3] Vad vore ett plattformsspel utan en trädbana med liftar?

håller hoppknappen intryckt medan man är i luften, kan Klonoas elefantoron flaxa honom till närmsta plattform.

Namco har velat göra banorna till en utmaning och ett roligt ställe att vara på. Bilderna avslöjar att det inte råder något tvivel om att de åtminstone är snygga, men det går inte att uttala sig om spelkänslan eller animationen genom att bara titta på stillbilder. Vidare innehåller spelet ett dörrsystem, vilket gör det möjligt att ta sig in och ut på olika delar av banorna. I spelets senare del används tekniken som ett sätt att öka svårighetsgraden genom att vissa delar är gömda och bara kan nås genom att man går in och ut genom dörrarna.

Även musiken förtjänar att omnämnas, låtarna påminner mer om Disney än Prodigy, men de passar perfekt in i spelets gulliga och trallvanliga anda.

Av det vi sett att döma, har spelet en väl anpassad svårighetsskala, men de sista banorna vet vi inget om. Det är bara att hoppas att äventyret inte är allt för lätt eller svårt att klara. Var säkra på att vi snart har tagit reda på detta.

Spelets huvudperson är den lilla krabaten Klonoa och hans mål är att finna Phantomile, en stad som byggts på fragment av drömmar.

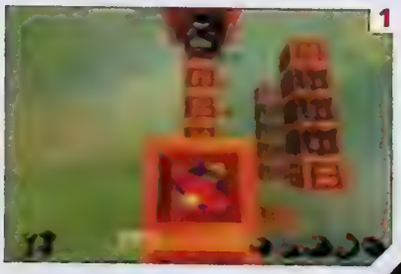
[1] Vissa fiender är lite svåra att beskriva... [2] ...men det är bara att plocka upp dem och låta Huppo göra grovjobbet.

Kula World

Originalitet är nyckeln till framgång i detta svenskutvecklade pusselspel

Det måste vara väldigt tacksamt att vara ett så stort spelföretag som SCEE. En morgon när man tömmer brevlådan hittar man ett koncept som ett litet företag har skickat i hopp om att någon vill finansiera en utgivning. Gillar man inte förslaget är det bara att dumpa det och tror man på det är det bara att öppna plånboken och låta andra göra grovjobbet. I det här fallet nappade SCEE och resultatet blev ett unikt pusselspel från Sverige.

När man väl vant sig vid tanken att man är en kula, rullar man smidigt fram genom underliga landskap och samlar bonusföremål och letar utgångar.



[1] För att nå plattformar och andra våningar är det bara att rulla över kanten, problemet blir att ta sig upp. [2] Alla nycklar är funna, det finns gott om tid kvar och utgången är i sikte... Yes!

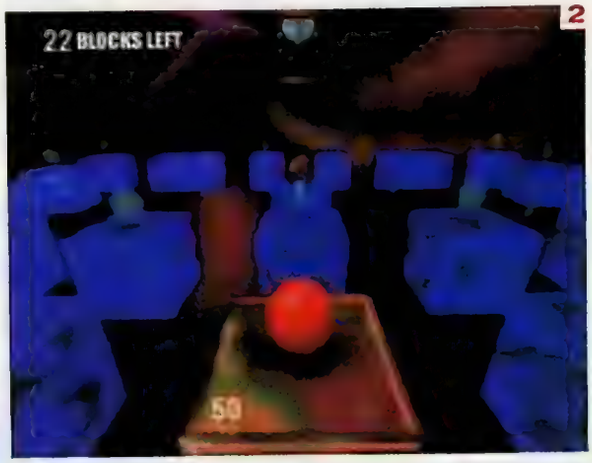
Den version som vi spelat saknade ett läckert intro och fashionabelt upplägg, men laddningstiden var kort och man hade i alla fall möjlighet att göra en del justeringar i en liten option-mode.

Att beskriva *Kula World* är ganska svårt om man ska fatta sig kort. Bilderna visar visserligen att spelet är snyggt, men själva spelupplägget är aningen invecklat. Det grundlaggande är att man styr en kula i en labyrint och samlar nycklar till olika banor. När man val vant sig vid tanken att man är en kula, rullar man smidigt fram genom underliga landskap och samlar bonusföremål och letar utgångar. Några viktiga föremål är timglasen, vilka ger en längre tid att rulla och solglasögonen som gör att man ser dolda sektioner. Poängen

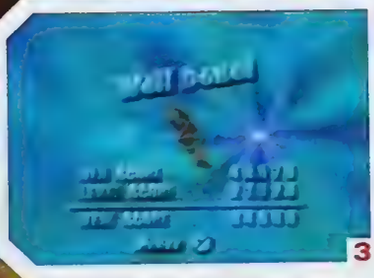
[1] Den här bonusbanan går att nå från första banan. [2] Jordgubben är det sista som behövs innan man kan gå... rulla till nästa bana.

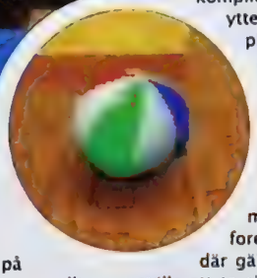
■ UTGIVARE: SCEE ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Game Design Sweden ■ SPELTYP: Pussel



[1] Se upp för spikarna, de är precis så farliga som man tror. [2] På den här banan ska man ändra färg på samtliga block under en viss tid. [3] Ordningen är återställd. [4] Timglasen ger en helt enkelt mer tid.





Precis när man börjat koppla av och tror att man behärskar spelet, dyker problemen upp ett efter ett.

Kula World skulle kunna beskrivas med tre ord: beroendeframkallande, originellt och, tyvärr, enformigt. Men vi har som sagt inte spelat den färdiga versionen ännu och det är möjligt att vi får korrigera vår beskrivning.

beräknas beroende på hur många mynt och ädelstenar man samlat på sig. Det kanske viktigaste av allt är att samla frukt, det är nämligen nyckeln till bonusbanorna. Dessutom finns det olika piller utspridda på banorna och när man plockar upp dem ändras skärmen och saker och ting blir minst sagt flummiga.

Lyckligtvis börjar spelet i en betydligt mer strukturerad miljö och till en början är det faktiskt ganska lätt. Labyrinterna är små och har bara ett plan och man vaggas falskeligen in i ett tillstånd av självsäkerhet. Precis när man börjat koppla av och tror att man behärskar spelet, dyker problemen upp ett efter ett. Nycklar och andra viktiga föremål finns plötsligt flera våningar under en och största försiktighet bör vidtas när man rullar efter dem. Man tar sig ner till de andra våningarna genom att bokstavligen rulla över kanten, det enda sättet att dö är att hoppa av dem. För att komplicera det hela ytterligare finns det plattformar och avsatser som är knepiga att nå och det gäller att räkna ut exakt var man skall rulla ner. När man väl har kommit dit man skulle och tagit föremålet som fanns där gäller det att hitta ett ställe att ta sig tillbaka från, samtidigt som tiden rinner iväg.

[1] Här gäller det att leva på hoppet, för ingen vet vad som händer nedanför. [2] Solglasögonen gör det möjligt att se hemliga isblock som detta.

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Blizzard ■ SPELTYP: RPG

Diablo

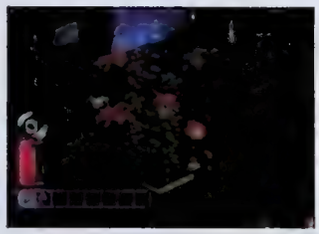
Fängelshålor, svärd och magikers trolldomar... Det bloddrypande PC-spelet öppnar sina dörrar till PlayStation.

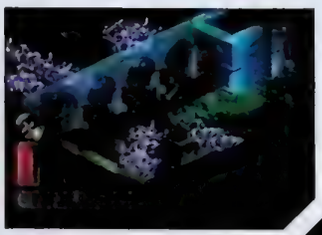
Några av er därute tycker om att babbla på om bristen på rollspel till PlayStation. Att det finns mängder av racing-spel, beat 'em up-spel och att det flörtas med simuleringar till höger och vänster. Men knappast något tankestimulerande spel som ger de grå cellerna ens en ynka liten massage...

Har du spelat, och tyckte om, den stora utmaningen i *Final Fantasy VII*, och ser du fram emot det fängslande spelet *Alundra*, eller *Breath of Fire III*? Då blir du säkert glad över att *Diablo* konverteras från PC till PlayStation.

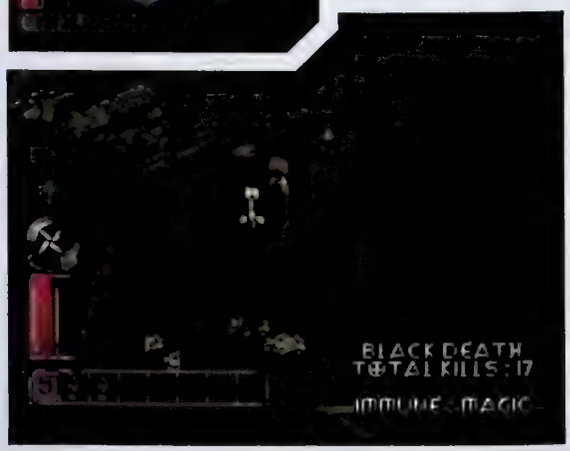
Diablo är ett RPG som utspelar sig i labyrint-liknande fängelsehålor med dig i rollen som djävulsk skurk, käck trollkarl eller hårdnackad krigare. Här följer en kortfattad beskrivning av den fantastiska RPG-handlingen:

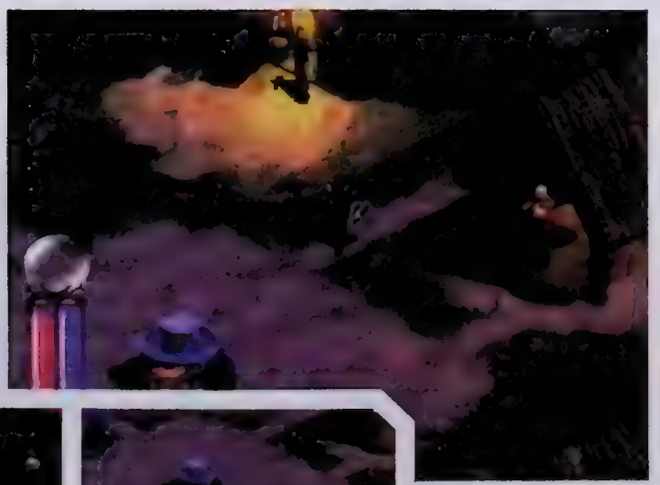
Kungariket Khandaras har råkat ut för en massa trubbel och ondska lurar runt varje knut. Det har blossat upp ett inbördeskrig, och befolkningen har tröttnat på allt elände. Du anländer, i egenskap av huvudrollsfigur, till staden Tristram, där du av en händelse råkar komma till en spöklik katedral byggd över ett gammalt munkkloster. Du nedlåter dig att stiga in i denna boning. Väl inne möts du av fängelsehålor, trolldom, svärd och magiker tills dagen åter gryr. Om nu dagen åter gryr...

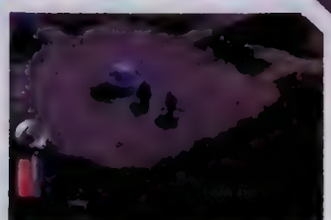




***Diablo* är ett isometriskt RPG som utspelar sig i de labyrintliknande fängelsehålorna i det fördömda kungariket Khandaras. Kan du rädda landet?**







Vi får många brev från bekymrade läsare ute i landet som gnäller över bristen på bra rollspel. Här kommer i alla fall en titel till...

Spelet utspelas i realtid, och du ser hela härligheten ur ett 3D-isometriskt perspektiv. Eftersom det är den synvinkeln som fungerar enklast till sådana här spel var det ingen idé att försöka skapa något nytt. Labyrinterna i spelet genereras slumpartat, så att spelet blir helt nytt varje gång du spelar det, och det finns hela 16 olika nivåer att utforska. Det är alltså ingen promenadseger att ta sig igenom spelet, snarare en strid på kniven... eller snarare en strid på svärdet.

Hur som helst, en av de bästa sakerna med *Diablo* är att två spelare kan spela samtidigt och kasta sig ut i stridens hetta sida vid sida. Det är första gången det fungerar i ett rollspel till PlayStation, så det är ju hyggligt nyskapande.

Till nästa månad kan du se fram emot en ingående genomgång av *Diablo*.

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic
■ UTVECKLARE: Electronic Arts (Kanada) ■ SPELTYP: Racing

Need For Speed III

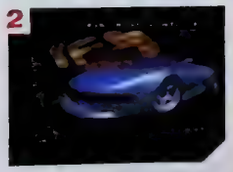
EA har satt på sig blåstället och gått in i garaget för att justera sitt koncept och **snart är årets modell startklar.**

[1] Det tredje spelet i serien kommer enligt EA att bli betydligt bättre än föregångarna. [2] Man behöver inte köra en rosa bil.

Det första spelet i *Need For Speed*-serien var till 3DO. Det var redan då ett speciellt spel och när PlayStation-debuten kom, var vi smått imponerade. Uppföljaren var mindre lyckad och EA:s Clive Downie erkänner att företaget inte lade ner tillräckligt med arbete på *NFSII*. Den här gången har man dock varit flitigare.

Frågan är vad vi kan förvänta oss? EA är med all säkerhet medvetet om att standarden på de övriga spelen i genren har höjts avsevärt och att *Gran Turismo* kommer att höja ribban ytterligare. Downie berättar att utvecklarna hyser största respekt för de redan existerande konkurrenterna *V-Rally* och *TOCA* och att de har varit väldigt noggranna med utformningen av *NFS III*. Vidare har vi försäkrats om att det kommer att bli ett väldigt snabbt spel och att polygonerna är fler och grafiken bättre än någonsin. Andra nyheter är varierande väderförhållanden (åska, blixtar och snö), möjligheten att köra nattetid och, mest spännande av allt, en polisjakt där man jagas av tre polisbilar och hindras av vägspärrar.

Huruvida spelet kommer att stå sig i den tuffa konkurrensen är det för tidigt att säga något om, men det ser onekligen ut som om vi går en fartfylld vår till mötes.



[1-2] Nya bilar, ny design, nya banor... nytt spel.
[3] Det kommer att gå undan denna gång, om man ska tro Clive Downie.

Vem ser inte fram emot att få köra ifrån polisen i en splitter ny Lamborghini?

Gran Turismo

Ut ur Sonys hemliga källarvalv kommer vad som verkar vara det bästa racingspelet någonsin körande.

PlayStation kan knappast kritiseras för sin brist på racingspel, så när ett nytt dyker upp och hotar att köra om alla sina medtävlare utan att se sig om i backspegeln, är det tveklöst läge att bli intresserad.

Trots att *Gran Turismo* precis har släppts i Japan, har det redan tagit landet med storm, och toppat de japanska topplistorna i flera veckor. Alla nya leveranser säljer slut omedelbart. Här i väst kommer situationen att bli liknande, eftersom de flesta europeiska speltidningar har hypat *GT* något makalöst, och på andra sidan Atlanten får *Gran Turismo* fram utan minsta tecken på att bromsa, allt medan amerikanska tidningar och sajter dreglar över det revolutionerande spelet, och till och med går så långt att de kallar det det bästa spelet någonsin – ett påstående man inte ska ta så lätt på. Nu kan man förvisso bli lite tveksam, eftersom våra amerikanska kusiner ofta inte kan skilja ett bra spel från en komposthög – men den här gången verkar de ha rätt. Här är några bevis...

1

2

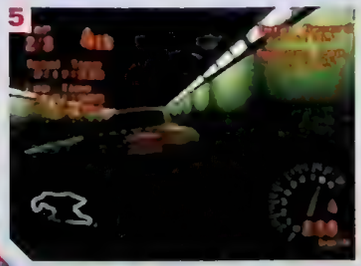
Det är en viss skillnad mellan [1] repriserna och [2] de riktiga loppen.

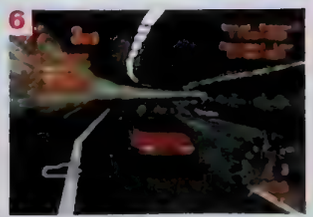
Under motorhuven

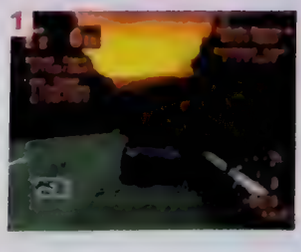
GT erbjuder två varianter: Quick Arcade och Gran Turismo. Medan den förra låter spelaren välja mellan ett till en början begränsat urval av bilar och banor, får man det egentliga spelet om man väljer Gran Turismo. Med detta inte sagt att

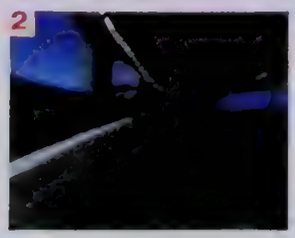
Du börjar med en begränsad summa pengar du måste leta igenom begbilmarknaden tills du hittar en kärra som kan tänkas kunna vinna ett race på någon av de 21 banorna.

4


5


6


1

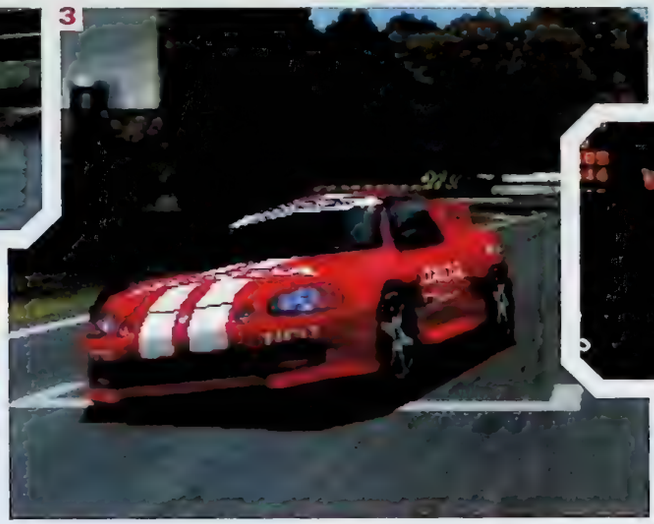

2

3

[1-3] Det stora antalet bilar att välja mellan är makalöst, och trots att tonvikten ligger på japanska märken, borde spelaren kunna hitta sin favoritkärra att köra med i början, innan det är dags att kolla in de andra modellerna, som kan vara [4] löjligt topptrimmade amerikanska monster, [5] pålitliga men själlösa japanska motsvarigheter, eller [6] en av spelets mer alldagliga bilar.

■ UTGIVARE: SCE Europe ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: SCE Japan ■ SPELTYP: Bilsimulator



[1] Att lyckas ta en tung Aston Martin runt banorna är speciellt svårt. [2, 3, 4, 5] Till skillnad från de flesta andra bilspel, är *Gran Turismos* bilar fantastiskt realistiska, och kan slå runt eller köra på två hjul när man tar kurvor i hög hastighet.

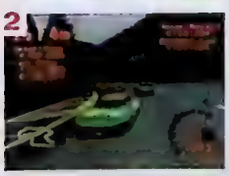
det inte är lönt att även utforska Quick Arcade, då uthållighet där belönas med godsaker som extra bilar och banor – men ärligt talat, riktiga bilfanatiker kommer inte att tillbringa alltför mycket tid här, eftersom GT Mode finns om hörnet.

I GT Mode börjar du med en begränsad summa pengar och måste leta igenom begbilmarknaden tills du hittar en kärra som kan tänkas kunna vinna ett race på någon av de 21 banorna, eller kanske till och med ett av de 13 mästerskapen.

Dock måste du först skaffa dig en racinglicens, vilken du får genom att klara av en rad tester på tid. Nu får du möjlighet att delta i allt svårare tävlingar. Självklart är det ingen större idé att ställa upp i en tävling om din bil inte håller måttet, och det är nu du ska använda pengarna du vunnit i de tidigare loppen på ett smart sätt.

Det enklaste – men absolut inte det billigaste – sättet är att uppgradera vissa delar av ditt fordon, som till exempel att installera turbo, sänka hjulupphängningen, minska vikten eller justera bromsarna. Dessa modifikationer kan man göra allt eftersom, men deras nödvändighet är total om du tänker förvandla din standardkärra till ett bensinsörplande vägmonster.

Allt det här är mycket imponerande, men det mest fantastiska med spelet är antalet bilar som finns att välja mellan. GT innehåller omkring 300 bilar (spelutvecklarna har uppenbarligen tappat rakningen), vilket tveklöst är den största mängd som någonsin funnits i ett TV-spel. Inte helt oväntat är de flesta av de tio bilmärkena japanska (Toyota, Honda, Mazda, Nissan, Mitsubishi, Subaru), medan USA representeras av Chrysler och Chevrolet. Aston Martin och TVR är de enda från Europa, men den engelska versionen förväntas innehålla fler



[1, 2] Vinn någon av de 13 tävlingarna, och du får vanligtvis en specialbil, som den här FTO:n.

Banorna

[1] En av de enklare banorna, med en rad höghastighetskurvor.

[2] En ganska öppen bana, men med några otäcka överraskningar.

[3] Trots att den här är kortare, har den många förrädiska kurvor.

[4] Kort och enkel att köra på, den bör inte vara något problem.

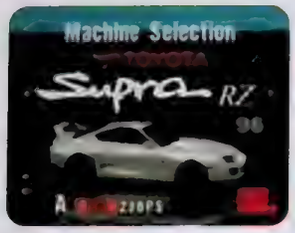
[5] En lång rad snabba kurvor som är förvånansvärt enkla.

[6] En skogsbana med många omkörningsmöjligheter.

[7] Förvånansvärt teknisk bana med få raksträcker.

[8] Här finns en del riktigt häftiga kurvor.

Smygtittar



[1] Köp en "normal" bil och ta den till närmaste bilhandlare.

[2] Kolla in avdelningen med sportiga tillbehör.

[3] Titta i plånboken och välj vad du vill ha.

[4] Glöm inte bort att kraft utan underlag är värdelöst.

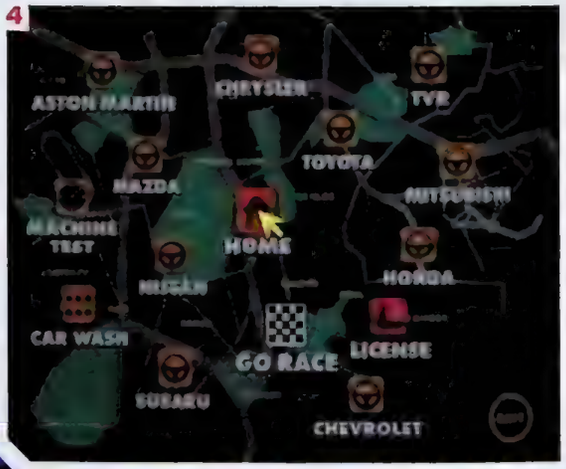
[5] Voilà! Här har du en förbättrad *GT*-bil!

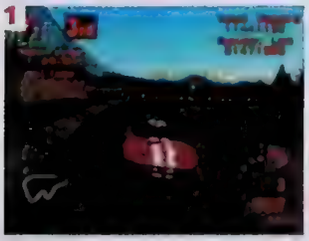
Bilarna tillhör de mest troget återgivna som har skådats till PlayStation. Från de mångekrade hjulen på Nissan Skyline GT-R till Chrysler Vipers hotfulla strålkastare.

modeller av de här två märkena.

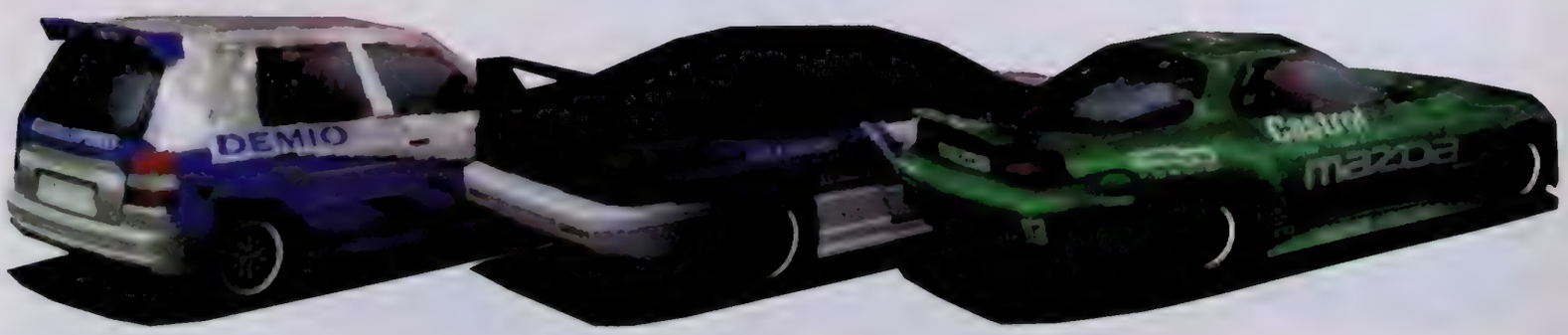
Den stora kvantiteten bilar är förstås uppenbar, men efter att ha spelat ett tag, upptäcker man snart varför spelet är så mycket bättre än sina konkurrenter. Den väsentliga skillnaden är styrningen. Aldrig tidigare har en spelkontroll formedlat en så realistisk känsla av att verkligen köra runt på en racerbana. Spelare vana vid att köra bil kommer att häpna över att bilarna i *GT* beter sig precis så som man förväntar sig om man skulle köra samma bilar i verkligheten. Men det är inte allt.

Otroligt nog uppför sig bilarna inte bara på olika sätt; alla modifieringar man gör märks också direkt. Det här framgår kanske först när man ser loppen i repris. Då erbjuds ett stort urval bra kameravinklar, vilket

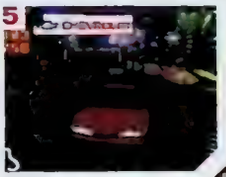




[1, 2] Dubbla vita fartstreck verkar vara en bra grej. [3] Trots att det bara finns sex bilar på banan blir det väldigt stressigt. [4] Kartan erbjuder en bra översikt. [5] Den där tunga Aston Martin igen.



[1, 2] Bilarna är häpnadsväckande detaljerade. [3] Till och med bromsljusen fungerar. [4] Självklart är även banor och omgivningar väl detaljerade. [5] Och nattetid slås strålkastarna på. [6] Om du kör fram till honom kan du läsa modellens nummer. [7] Bilarna känns igen direkt.



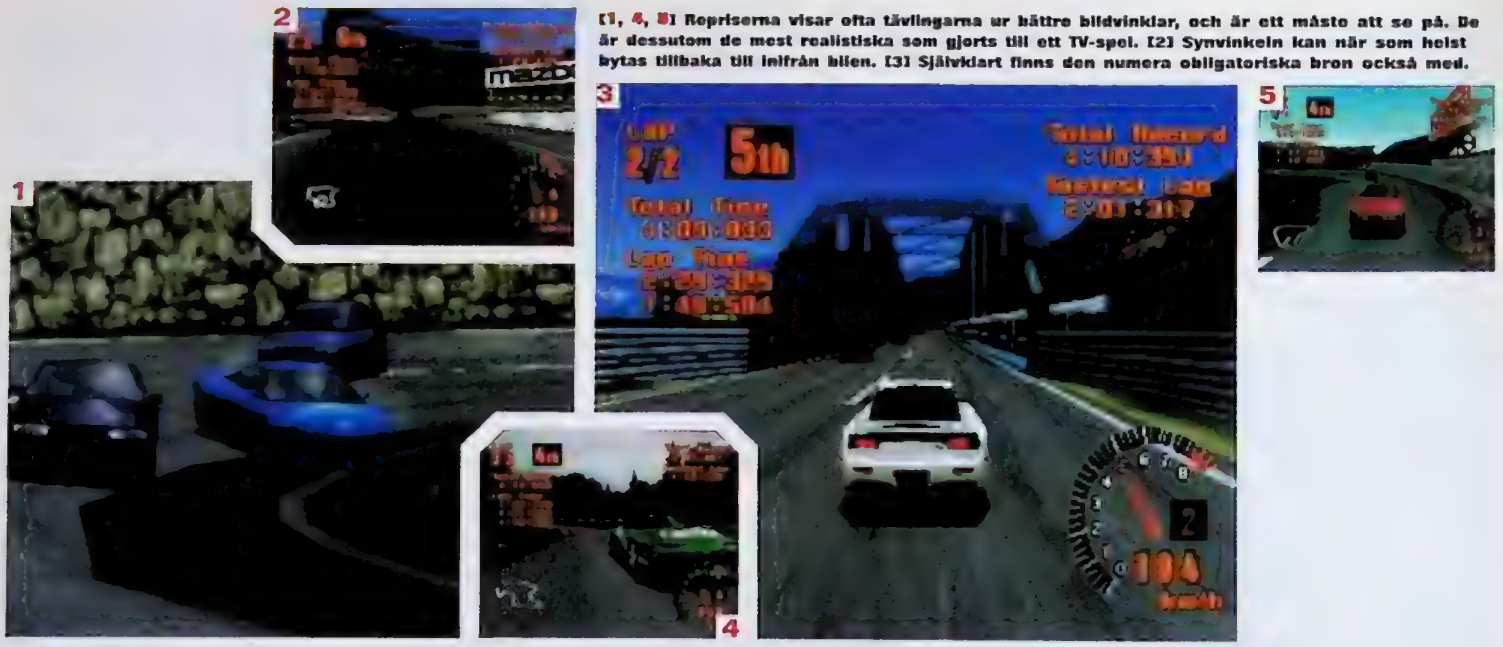
medför att repriserna blir de mest autentiska någonsin i ett TV-spel. Bortsett från grafiken är det som att se på äkta vara.

Men realismen slutar inte här. Bilarna tillhör de mest troget återgivna som har skådats till PlayStation. Från de mångekrade hjulen på Nissan Skyline GT-R till Chrysler Vipers hotfulla strålkastare eller Toyota MR-2:ans diskreta men snygga sidoventiler – alla detaljer på dessa ekologiskt inkorrekta maskiner har reproducerats så realistiskt som möjligt. Kör man fram till en annan bil kan man till och med läsa märke och modell på dess bagagelucka. Självklart innebär *GT:s* grafiska excellens att även resten av spelet påverkats, så det är inte förvånande att banorna är övertygande realistiska med depåer och reklamskyltar utmed vägkanterna.

En annan autentisk grej är spelets kompatibilitet med Sonys analoga spelkontroll, vilket gör styrningen ännu bättre. I Japan fanns det ett Dual Shock-system, vilket fungerade förvånansvärt bra; det vibrerade när man accelererade eller bromsade kraftigt, och varnade när hastigheten blev för hög och man riskerade att tappa kontrollen. Sony är fortfarande osäkra på om den här spelkontrollen kommer att

Alla detaljer på dessa ekologiskt inkorrekta maskiner har reproducerats så realistiskt som möjligt. Kör man fram till en annan bil kan man till och med läsa märke och modell på dess bagagelucka.

[1] Kameran inuti bilarna står för dramatiska bilder. [2] Chryslers bil är ovärderlig.



[1, 4, 5] Repriserna visar ofta tävlingarna ur bättre bildvinklar, och är ett måste att se på. De är dessutom de mest realistiska som gjorts till ett TV-spel. [2] Synvinkeln kan när som helst bytas tillbaka till inifrån bilen. [3] Självklart finns den numera obligatoriska bron också med.

Sony har bytt ut alla låtarna mot mer lyssningsbara av band som Dubstar, Ash, Garbage och Manic Street Preachers, ommixade av The Chemical Brothers.

slappas i Europa, trots att den tillför spelet mycket och säkert skulle sälja bra.

Men alla som har spelat den japanska versionen (med eller utan den analoga Dual Shock-kontrollen) vet att spelet inte är helt utan brister. Sony har lovat att fixa dessa innan spelet släpps i Europa i maj. I synnerhet kommer man att se över bildstorleken, som minskats på grund av rökeffekter från bilarnas däck. Eventuellt kommer man att plocka bort detta helt. Dessutom tror sig företaget kunna öka spelets hastighet med 15-30 % inför Europareleasen. Det här kan låta bra, men då ska man komma ihåg att det bästa med spelet är dess realism, och risken finns att den minskar om man speedar upp bilarna. Men hur som helst verkar det här bara gälla Arcade mode, och förhoppningsvis lämnas GT Mode i fred.

Den mest anmärkningsvärda – och minst viktiga – förändringen måste vara musiken. I Japan låg det några fruktansvärda rocklåtar på soundtracket (vilka tack och lov gick att välja bort), men för att anpassa sig till den europeiska marknaden, har Sony bytt ut alla låtarna mot mer lyssningsbara av band som Dubstar, Ash, Garbage, Cubanate, Feeder och Manic Street Preachers, ommixade av The Chemical Brothers.

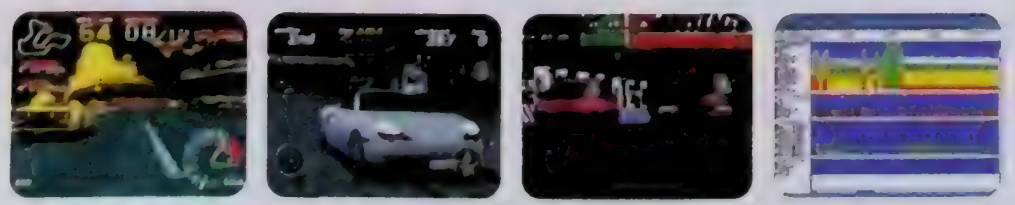
Gran Turismo är utvecklat av Sony Computer Entertainments egen Kazunori Yamauchi. Yamauchi kom med konceptet till *GT* för fem år sedan och siktade på att göra det mest realistiska racingspelet någonsin. Att döma av det vi har sett, kan han ha lyckats.

Performance Analyser

Gran Tusismo är det första spel som under hela utvecklingen använt Performance Analyser. Det är ett program som undersöker hur mycket mjukvaran tänjer på PlayStations kapacitet. Genom att köra PlayStation-spel genom Analysern (som består av tre PC-kort med speciella chip), får utvecklaren alla nödvändiga tekniska uppgifter om Sonys lilla gråa. Detta gör att utvecklaren ser vilka delar som har plats för förbättringar.

Behovet av denna nya hårdvara uppstod på grund av PlayStations uppbyggnad och hur dess processorer jobbar parallellt. För att göra bättre spel måste man kunna använda dessa chip bättre. Detta trots att programmerare inte behöver spendera månader med att lära sig hur PlayStation funkar för att kunna åstadkomma bra spel, se bara på de första som släpptes (till exempel *Ridge Racer*).

Så snart utvecklarna lärde sig hur PlayStations 3D-system funkade, fick spelarna tillgång till tekniskt avancerade spel som *Porsche Challenge*, som markerade början för en ny generation. *Gran Turismo* representerar nästa PlayStation-generation, och är det spel som hittills bäst visar upp PlayStations potential. Sony meddelar att man från och med nu ska köra alla spel genom Performance Analyser, vilket innebär att du kommer att få se fler spel med detaljerad grafik, stort antal bilder per sekund och bättre upplösta figurer. Om det här känns svårt att föreställa sig, kom bara ihåg att *Tekken 2* enligt Analysern bara använder 30 till 40 procent av PlayStations egentliga kapacitet.



Att PlayStation var enkel att programmera medförde att den första generationens spel, som *Ridge Racer*, var visuellt imponerande. En andra generation följde (*Porsche Challenge*), och nu är *Gran Turismo* snart här.

FunSport *Magazines*
Sveriges ledande actionsportförlag

* Ingår i FunSport Mountainbike

Annonsera: Tel 08-33 00 30, Fax 08-33 00 85. Prata med Niklas Forsén eller Eva Rube.

FunSport Magazines

PRENUMERERA! RING: 08-14 80 26
SURFA: www.kiosken.com

KALLA KÅRAR

TÄVLING

Att månadens stora spel heter ***Resident Evil 2*** har väl ingen kunnat undgå efter att ha läst vår recension och spelat demoversionen på månadens CD. Vi har dessutom fem exemplar av detta spännande äventyr och genom att visa vad du vet om Capcoms skräckserie kan du vinna ett av spelen.

Vad heter staden som de båda *Resident Evil*-äventyren utspelar sig i?

Raccoon City — 1
New York — 2
Phantomile — 3

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 - 110 50

(4:55 kr/min). Svarar du rätt får du ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

Brev

Jag måste bara påpeka några saker som ni kan göra för att få PlayStation-magasinet ännu bättre.
Först och främst tycker jag att ni ska vara fler som recenserar spelen. Minst två personer borde testa samma spel och skriva sin egen åsikt om spelet.
Sen tycker jag att ni kan skriva lite mer omfattande om spelen, när man sitter och läser till exempel PC Gamer så skriver recensenterna med mer "känsla", man riktigt lever sig in i det dom skriver. Exempelvis när dom recenserade *Tunnel B1* så skrev dom "Det är förbaskat svårt att glida förbi ett gäng lådor utan att peppra dom med sitt maskingevär, bara för skojs skull". Deras recensioner är skitroliga att läsa, medan era är skittråkiga. Ni skriver bara "Det här är dåligt och det här är bra" på tio rader och sedan betygsätter ni spelet och sätter ut 40 bilder på 3 sidor!
Och sen en sak till: så fort någon skriver till er och frågar om PlayStation 2 så svarar ni "Vi har inte hört något från Sony" eller "Sony har inte visat upp någon PlayStation 2" Vadå?!? Är ni inte journalister, eller vad ni nu kallar er för? Ni får väl "pressa" Sony lite, ni kan ju inte sitta där och vänta på att dom ska "visa upp" något!
Jag skulle uppskatta ett svar eller någon kommentar, men helst av allt en förbättring, ni är ju trots allt den enda svenska PlayStation-tidningen.

Pierre

Det är ju synd att du inte gillar våra texter. Vi försöker att göra en så bra tidning som möjligt och fast vår ambition är att glädja alla så går det i vissa fall inte.
Angående PlayStation 2 så vill vi ha korrekt och tillförlitliga fakta innan vi publicerar något. Det finns många otåliga själar där ute som gärna vill veta precis lika mycket som vi om den kommande konsolen, men tills Sony bestämmer sig för att utannonsera fakta får vi helt enkelt vänta.

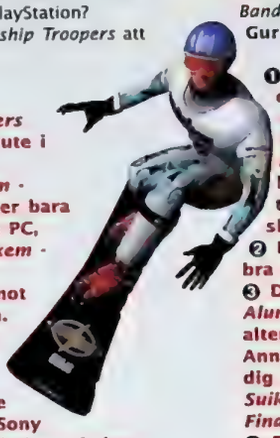
❶ Kommer *Final Fantasy II - IV* att konverteras till PlayStation?
❷ Kan ni inte göra en spelguide med betyg? Det kan vara ganska svårt att hitta rätt i speldjungeln.

Niclas

❶ *Final Fantasy IV* har redan konverteras till PlayStation, men vad det beträffar de andra delarna är det ännu osäkert om de någonsin kommer ut.
❷ Vi planerar inte att göra en spelguide i PlayStation-Magasinet.

❶ När kommer *Cool Boarders 2* att komma ut?
❷ Kommer *Duke Nukem - Forever* att släppas till PlayStation?
❸ Kommer *Starship Troopers* att bli ett spel?

Marcus



❶ *Cool Boarders 2* finns redan ute i butikerna.
❷ *Duke Nukem - Forever* kommer bara att släppas på PC, men *Duke Nukem - Time to Kill* kommer däremot till PlayStation.
❸ Ett PC-spel är under produktion och med tanke på att det är Sony som äger filmbolaget bakom *Starship Troopers* är det inte helt omöjligt att PC-spelet konverteras till PlayStation.

❶ Kommer det något *Donkey Kong Country*-spel till PlayStation?
❷ Kommer Factor 5 att göra *Super Turrican* till PlayStation?
❸ Vet ni vad för spel som Infogrames kommer att släppa den närmaste tiden?
❹ När släpps *Earthworm Jim 3D* i Sverige?

Per

❶ Rare kommer aldrig att släppa ett enda spel till PlayStation. Definitivt inte något med Nintenso karaktär Donkey Kong i huvudrollen.
❷ Factor 5 kommer att göra en uppföljare till *Super Turrican*, men bara till Nintendo 64.
❸ Infogrames har ett par heta titlar som snart kommer ut. Bland dessa finner vi en uppgradering av *V-Rally*, shoot 'em up-spelet *Viper* och det efterlängtade äventyret *Heart of the Darkness*.
❹ Det kommer i augusti.

❶ Hur många spelare kan man vara i *Fighting Force*?
❷ Vilket Platinum-spel är det basta?
❸ Vad handlar *Rosco McQueen* om?

Calle

❶ Man kan vara två spelare samtidigt.
❷ *Wipeout 2097*, *Tekken 2* och *Command & Conquer*.
❸ Det handlar om brandmannen Rosco som försöker stoppa den elaka professorn Sylvester T. Square från att förstöra Tower XS.

❶ Kommer det en uppföljare till *Command & Conquer - Red Alert*?
❷ Ar *Resident Evil 2* så bra som alla säger?
❸ Om man inte spelat RPG tidigare, vad ska man välja för spel?
❹ Blir det några fler *Crash Bandicoot*-spel?

Gurra

❶ En uppföljare är på väg och går under namnet *Command & Conquer - Retaliation* och kommer att släppas till PlayStation i slutet av 1998.
❷ Det är precis så bra som alla säger.
❸ Det kommande *Alundra* är ett bra alternativ för dig. Annars kan du ge dig i kast med *Suikoden* eller *Final Fantasy VII*.
❹ Det går rykten om att Naughty Dog planerar att släppa en uppföljare till julhandeln.

❶ Kommer Square någonsin att släppa ett *Secret of Mana*-spel till PlayStation?
❷ Jag har hört att *Wild Arms* kommer till Sverige, stämmer det?
❸ Kommer *SaGa Frontier* att slappas i väst?

Da RPG Freak

❶ Vi väntar otåligt på att Square ska släppa spelet, men än så länge är det tyst som i graven om en uppföljare.
❷ Det stämmer! I juli kommer Sonys äventyr hit.
❸ *SaGa Frontier* har släppts i USA, men vi vet än så länge inte om Sony i Europa planerar att släppa det här. Vi håller tummarna.

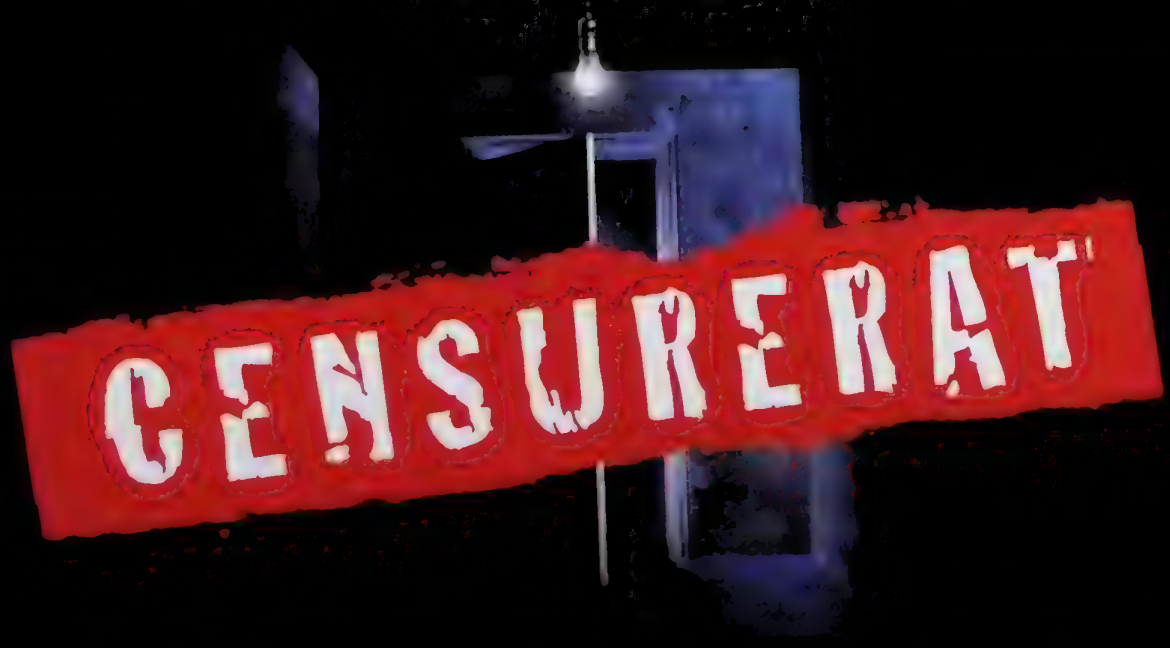
❶ När kommer *Need for Speed III* ut?
❷ Vad går *Resident Evil 2* ut på?
❸ Nar kommer *Tomorrow Never Dies* ut till PlayStation?

Emanuel

❶ Spelet finns redan ute i butikerna!
❷ Det går ut på att i form av två hjältar rädda staden Raccoon City från det biokemiska företaget Umbrellas fasansfulla skapelser.
❸ *Tomorrow Never Dies* kommer att ges ut i slutet av året.

PlayStation

Get Busy Shooting. Or Get Busy Dying.



Resident Evil 2 29. APRIL

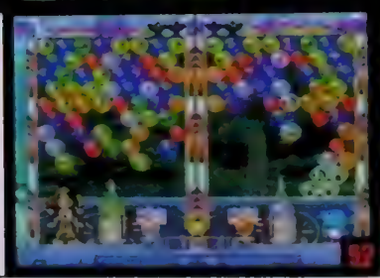
CAPCOM

BETYGSSKALAN

10	Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta PlayStation-spelen.
9	Ett lysande litet mästerverk. Kommer att vara till alla typer av spelare.
8	Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar spelgenren.
7	Ett bra spel, som ändå inte är [illegible] klockrena succén.
6	Godkänt, men med en del mindre [illegible]
5	Medel. Kan uppskattas men bör testas före köp.
4	Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.
3	Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.
2	Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre i genren.
1	Uselt och därmed inte ens värt att provspela.
0	Glöm direkt. Lyckligtvis har vi slappit noila något spel än så länge.

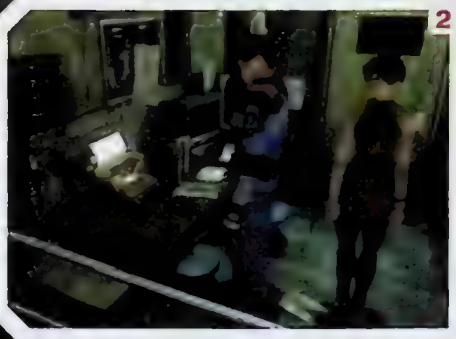
Spel Test

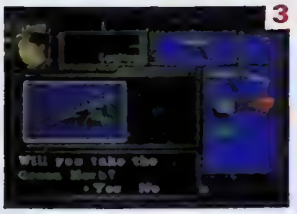
RECENSIONER

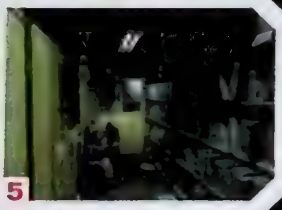


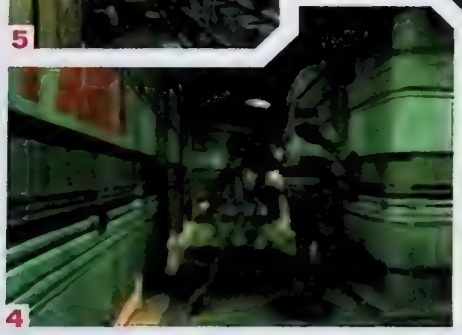
Resident Evil 2	34
Alundra	40
Deathtrap Dungeon	44
Rascal	48
NBA Pro '98	50
Bust-a-Move 3	52
Newman Haas Racing	54
Theme Hospital	58
X-Men	60
Poy Poy	62
International Track & Field	64
Fade to Black	64
Ridge Racer Revolution	65
Worms	65

[1] När du kliver in genom en dörr och springer på ett gäng zombier, är det bra om du övat upp din färdighet med skjutvapnen. [2] Leon och Ada sparar spelet. [3] Kom ihåg att undersöka prylarna du plockar upp. [4,5] Örrk! Grönsaker i labbet.









Resident Evil 2

Kan ett av de bästa PlayStation-äventyren någonsin verkligen förbättras? Vad sägs om att göra det dubbelt så stort och fläska på mer på blodfronten? Det borde funka.

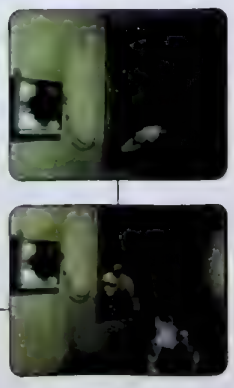
Tänk dig en stad som har tagits över av zombier – levande doda som mumsar på ännu varma lik. En stad där hela poliskåren strukit med, en stad mer eller mindre i ruiner. Kraschade fordon skräpar ner gatorna, eldslågor slickar raserade byggnader. Tänk dig att du är en av två överlevande i denna stad, och att du måste slåss för att komma därifrån. Som det står på asken till *Resident Evil 2*: "Welcome to the world of survival horror".

I spelet kan du välja mellan två karaktärer; antingen den nybakade snuten Leon, eller Claire (som i manualen beskrivs som en – ho hö hö! – "articulate modern woman"), som letar efter sin bror.

Här finns en makalöst välgjord atmosfär som är fullt i klass med de bästa skräckfilmerna.

Spelet ses ur tredje persons perspektiv – du ser personen du styr – och det är i grund och botten ett gammaldags äventyr av modell "hitta låst dörr, hitta nyckel, lås upp dörren," kryddat med några monster. Det får det förstås att låta lite trist, men tvärtom är *Resident Evil 2* något alldeles oerhört fantastiskt.

Här finns en makalöst välgjord atmosfär som är fullt i klass med de bästa skräckfilmerna. Väluttänkta kameravinklar ökar känslan av klaustrofobi och paranoia, **plötsliga händelser lamslår dig av skräck, och hela spelet dryper av blod och inälvor**; zombier kakar lik, hiskeliga monster med taskigt placerade organ, och en uppsjö av okristliga avskyvärdheter.

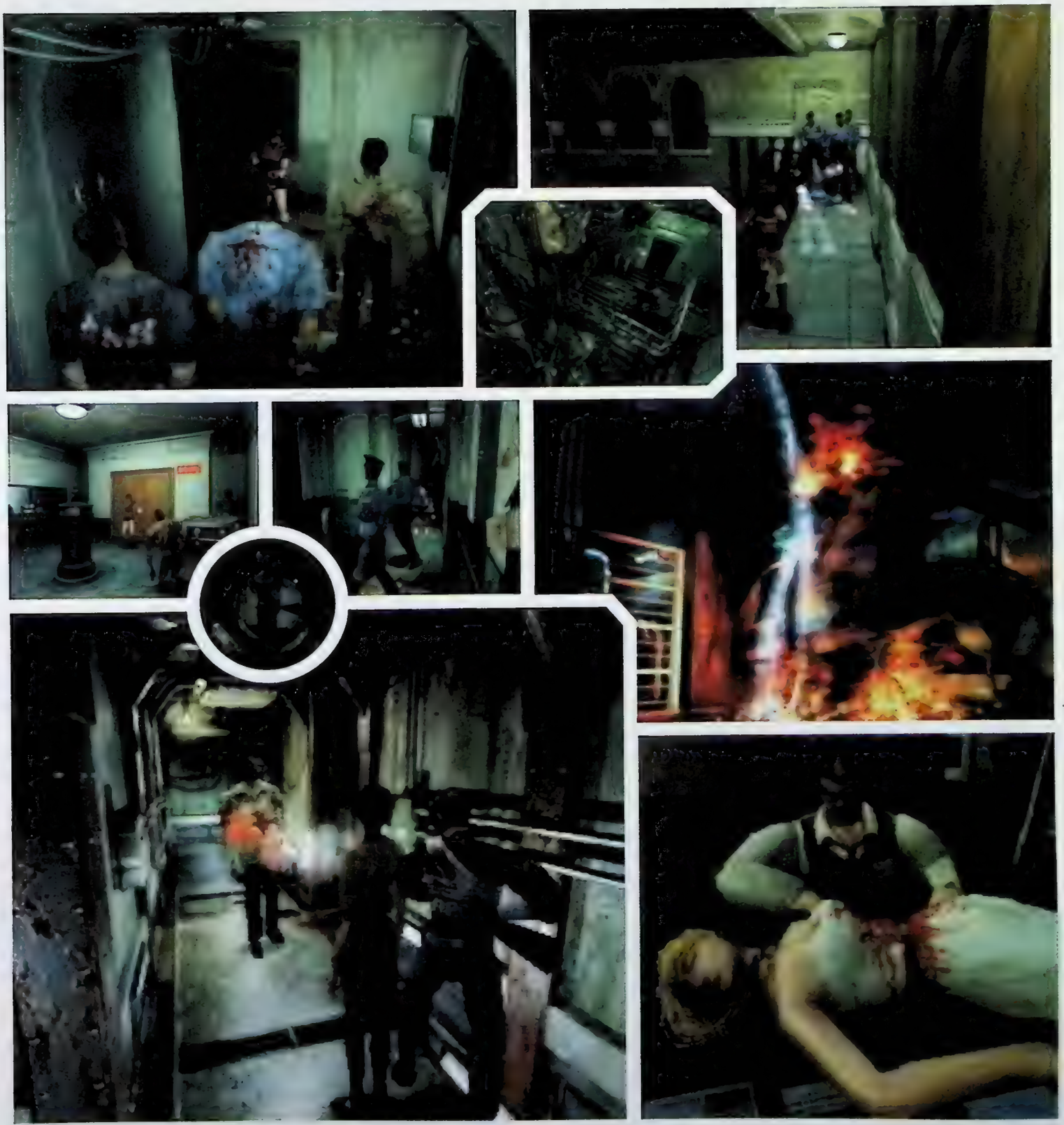


Faktum är att med tanke på att det här är en familjetidning måste vi påpeka att om du är a) mesig eller b) väldigt ung, kommer du inte att gilla *Resident Evil 2* det minsta. Det kommer att ▶

En Spelare | Minneskort-Kompatibelt | Dolby Surround

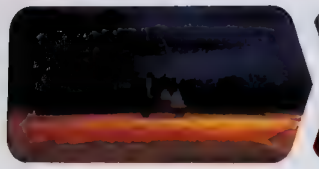
■ UTGIVARE: Virgin ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

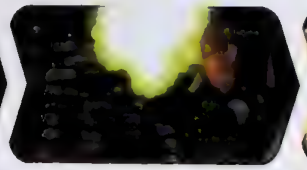
■ UTVECKLARE: Capcom ■ SPELTYP: Skräckäventyr



Som du kan se är *Resident Evil 2* så snyggt att man tappar hakan. Den påträngande mörka atmosfären genomsyrar varje del av spelet, och det råder inget tvivel om att man befinner sig i en skrämmande värld där man lika mycket riskerar att förlora vettet som livet. Det kanske otäckaste är zombielegionen som består av civilister och poliser. Det krävs åtskilliga skott med allt utom raketgeväret för att utplåna dem för gott, så det gäller att bunkra ammunition. När denna tar slut (och det kommer den att göra), är det dags att lära sig ett annat överlevnadstrick: att springa och gömma sig. Skrik bara inte för högt när du spelar – grannarna ringer kanske efter polisen.

Intro





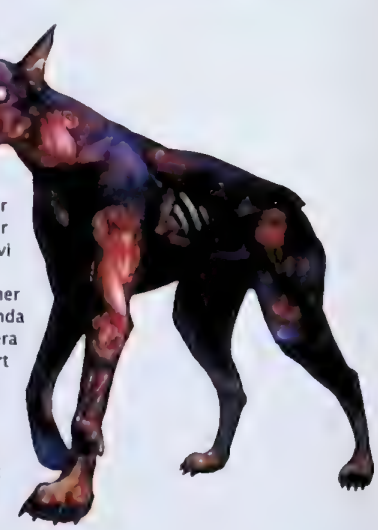
B-filmsskräck! Låt oss vara helt ärliga. *Resident Evil 2* skiljer sig inte så mycket från originalet. Varför ändra på ett vinnande koncept? I den renderade öppningsscenen kör de två hjältarna, Leon och Claire, in i det ogästvänliga Raccoon City i sin polisbil. Men från och med att deras bil kraschar och de två

▶ ge dig mardrommar. Speciellt detaljer som att om du skjuter en zombie i två bitar, fortsätter underkroppen att spankulera, medan överkroppen kravlar mot dig. Huga!

Okej, men vad händer egentligen i spelet? Efter att du har valt den karaktär du vill spela, börjar det. Du startar på Raccoon Citys gator, där zombierna härskar. Bevapnad med bara en kniv och en liten picka med mycket begränsad ammunition, tvingas du slåss (eller snarare springa) för att ta dig forbi horder av superbt animerade och skräckinjagande monster, innan du till slut befinner dig i den till synes säkra polisstationen. Men från och med nu blir allt bara värre. Polisstationen har redan tagits över. Än värre är att du snart upptäcker ledtrådar till den hårresande historien om hur Raccoon City zombifierats. En historia vi inte tänker berätta här.

Positivt är att du nu också hittar mer ammunition och bättre vapen att använda under ditt sökande. Längs vägen finns flera ställen att spara spelet på (ganska smart förklädda till skrivmaskiner) som du kan använda om du har plockat upp ett färgband.

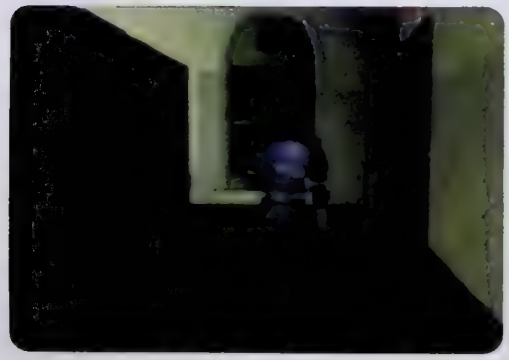
Alla som har spelat det första spelet (som hade en liknande story, fast på ett gods på landet) kommer genast att känna



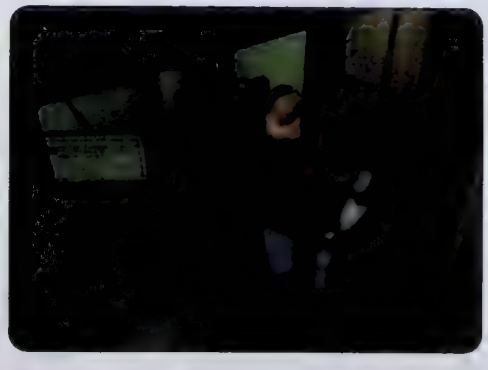
Med tanke på att det här är en familjetidning måste vi påpeka att om du är a) mesig eller b) väldigt ung, kommer du inte att gilla *Resident Evil 2* det minsta.

Kalla kårar

***Resident Evil 2* är suveränt på att skapa en kuslig atmosfär. Här är några exempel på detta.**



[1] Du befinner dig i polisstationen. Men vad är det där i fönstret? Bäst att kolla.

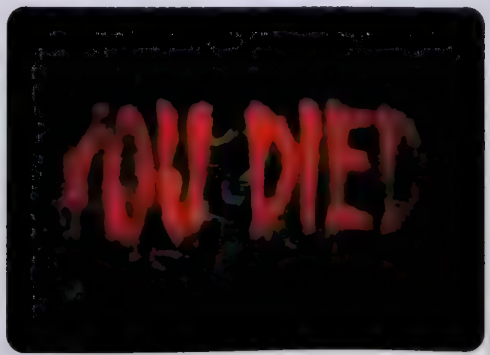


[2] Kliv in genom dörren. Du ser ingenting, men hör ett droppande ljud...

[3] Runt hörnet ligger ett huvudlöst lik. Usch! Se hur du går.

[4] Längre bort i korridoren finns en stor blodpöl, det är från denna droppandet hörs.

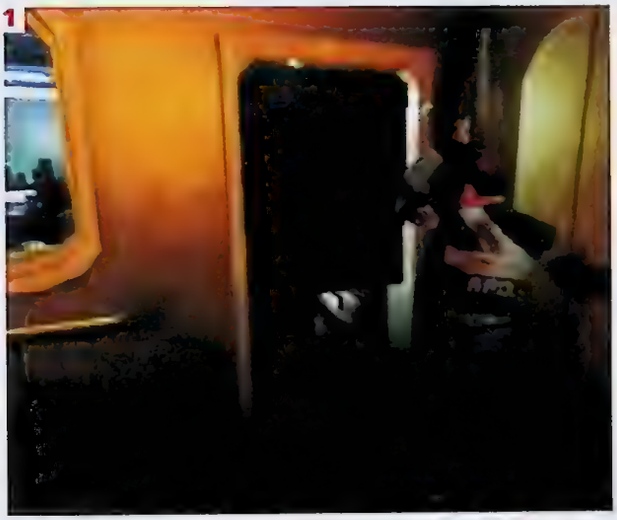
[5] Gå lite närmare. Åh, herregud! Där! Uppe i taket! Det... Det... Aaaaah! AAAAAARRRGHH!!!

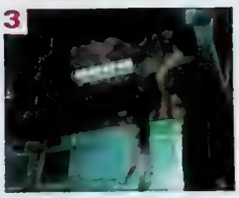


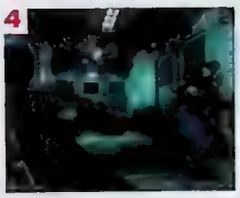
[6] Öh, om vi skulle ta och göra om det där...

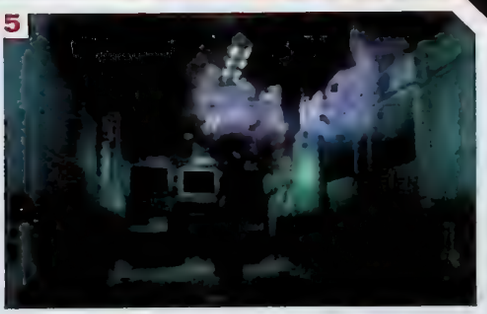
Resident Evil 2

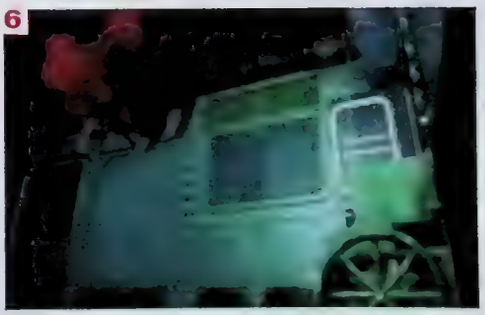
far ut på varsin sida om den, tar deras äventyr olika vändningar. I *Resident Evil 2* kan du spela som båda karaktärerna och uppleva två sidor av historien. Detta utökar spelets livslängd.











[1] Om du är Leon, får du mot slutet av spelet tillgång till en supermagnum. [2] Som kan blåsa skallen av en människa. Eller en zombie. [3-6] En annan klassisk skräcksituation: Du är fast i en linbanevagn och hör något hanka på taket. Därefter börjar detta något att slita sönder taket, likt en katt suktande efter sardiner. Du kan varken fly eller gömma dig.

igen sig i *RE2*:s kontrollsystem. Din figur kan gå, springa, skjuta och plocka upp saker. Dessutom kan du även knuffa vissa saker åt sidan och klättra upp på dem. En stor skillnad är det betydligt större antalet monster som får plats i bild på en och samma gång, vilket emellanåt får dina odds att överleva att kännas hopplösa. Laddningstiden mellan scenerna är också snabbare.

Här finns massor av pussel att lösa för att du ska kunna ta dig vidare, men de flesta av dessa är faktiskt ganska vissna och kräver inte mycket tankeverksamhet – för det mesta är de bara till för att föra historien vidare. För faktum är att *RE2* har mer filmkänsla än något annat PlayStation-spel; från kameravinklar till brutal action, från spelet mellan karaktärerna till den komplicerade berättelsen och det utmärkta soundtracket. Det här är en omtumlande upplevelse som känns lika mycket som att gå på bio som att spela ett TV-spel.

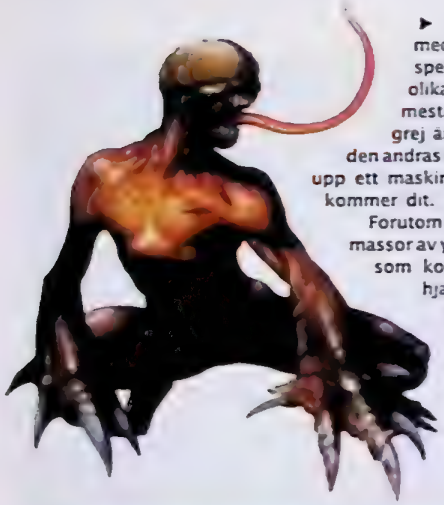
När du till sist har avslutat spelet med ▶

RE2 har mer filmkänsla än något annat PlayStation-spel; från kameravinklar till brutal action, från spelet mellan karaktärerna till den komplicerade berättelsen och det utmärkta soundtracket.

Var ska det sluta...

Resident Evil 2 har blivit en stor succe i USA och Japan. Så stor, att det redan finns strategiböcker, serietidningar, romaner och dockor baserade på det. Och snart kommer förstås en film, vilket är lite ironiskt, med tanke på att _Resident Evil_-spelen i sin tur är inspirerade av George A. Romeros filmer _Night of the Living Dead_ och _Dawn of the Dead_. Men visst är vi otåliga. Den kan väl knappast bli värre än _Mortal Kombat_-filmerna?

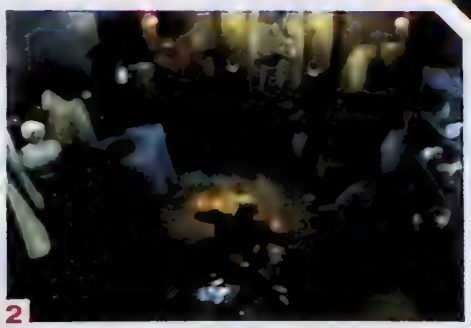
RESIDENT EVIL 2



► en karaktär, kan du spela det igen med den andra. Båda figurerna har specifika historier, och utforskar aningen olika delar av Raccoon City, även om det mesta fortfarande är detsamma. En kul grej är att saker en karaktär gör påverkar den andras historia. Om till exempel Leon plockar upp ett maskingevär, finns det inte där när Claire kommer dit.

Förutom de två huvudpersonerna finns här massor av ytterligare figurer – andra överlevande som kommer med viktig information eller hjälper till. Speciellt två av dessa – Ada, som Leon karat ner sig i, och den lilla flickan Sherry som Claire tar hand om – har ytterligare funktioner. Vid vissa tillfällen kan du faktiskt kontrollera dessa två karaktärer, när huvudpersonen är skadad eller förhindrad, vilket känns välkommet.

Båda figurerna har specifika historier, och utforskar aningen olika delar av Raccoon City, även om det mesta fortfarande är detsamma.



[1] Vi tänker inte berätta vad det här är. Det får ta ta reda på själv... [2] Den här saken kom just farande genom takfönstret och den vill nafsa på ditt ben. Dags att plocka fram hagelbössan.

George A. Romero gör reklamfilm

Många har noterat likheten mellan _Resident Evil_ och George A. Romeros (överst till vänster) klassiska zombierullar, så det är glädjande att Capcom beslutade sig för att hylla skräckmästaren genom att be honom regissera en reklamfilm för spelet. I filmen, som kostade 1,2 miljoner dollar och gjordes på två dagar, ser vi Leon och Claire springande genom Raccoon City, jagade av horder av zombiesnutar. Reklamfilmen har visats på japansk TV, men den är på grund av specialeffektslegenden Screaming Mad George tyvärr så blodig att vi knappast lär få se den på svensk TV.

Resident Evil 2

De överlevande

Av tusentals invånare har bara en handfull överlevt. LEON är en nybakad snut, och den ena av de två spelbara figurerna. Han tror att hans första dag på jobbet ska tillbringas med att hitta katter och dela ut fortkörningsböter, men gosse, blir han förvånad. CLAIRE är den andra spelbara figuren. Hon har kommit till Raccoon City för att leta efter sin bror Chris, som ingick i polisens elitstyrka S.T.A.R.S från förra spelet. ADA i sin tur letar efter sin pojkvän. Han var forskare, och jobbade med ett mystiskt projekt i Raccoon City, och nu har han också försvunnit. BRIAN är polischefen, en man som vet för mycket. SHERRY har gått vilse, och letar efter sina föräldrar. Claire hjälper henne fly. BEN är en cynisk journalist med allvarliga matsmältningsproblem.

[1] Sherry måste övertygas innan hon litar på någon. En känslig flicka. [2, 3] Zombieslakt funkar bättre med vissa metoder än med andra.

Det finns också rätt många hemligheter i *RE2*, mest i form av nya rum att upptäcka. Här hittar du mer ammunition och annat som inte är superviktigt för att kunna avsluta spelet. Tydligen finns det också en gömd karaktär man kan få tillgång till om man avslutar spelet snabbt nog (och inte i Easy mode!).

Trots att man kan kritisera spelet för att det inte varar tillräckligt länge (räkna med runt 10-15 timmar för att avsluta med båda karaktärerna första gången), håller spelet för att spelas om, speciellt om du försöker bli snabbare och bättre.

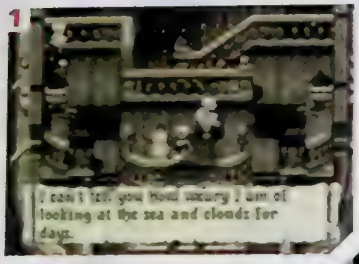
Resident Evil 2 dryper av klass. Det höjer sig högt över de flesta äventyrsspelen till PlayStation, och är i nivå med *Tomb Raider* när det gäller engagemang. Det är en skrackinjagande hyllning till skräckfilm som suger in dig i en mork och cynisk värld, och som inte spottar ut dig förran du besegrat din egen fruktan (och bautamonstret på slutet, förstås). Köp det här spelet och njut av den mest spännande, svettframkallande spelupplevelse som finns att tillgå.

BETYG

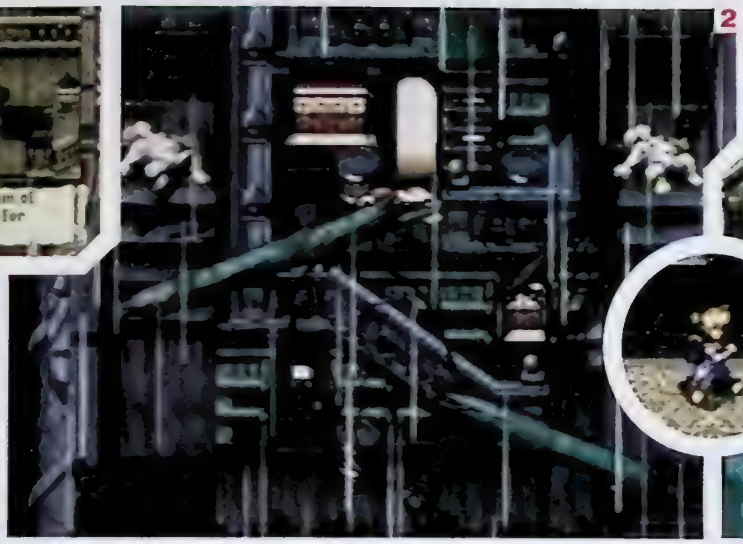
■ GRAFIK:	**En realistisk värld 9**	■ SPELBARHET:	**Lite upp och ner 8**
■ LJUD:	**Skräckinjagande 9**	■ PRESENTATION:	**Superbt spöklikt 10**
■ UTMANING:	**Går att spela igen 8**	■ ORIGINALITET:	**I en egen klass 9**

Ett klassiskt spel som är minst lika bra som sin utsökta föregångare. Det är inte världens längsta spel, men det kompenserar det med sin kvalitet.

9 av 10



1



2

3

[1] *Alundra* börjar med att vår spetsörade hjälte fortfarande är på fartyget som ska ta honom till Inoa. [2] Efter ännu en jobbig mardröm så blir det lite Titanic till PlayStation och... [3] Du blir traditionellt skeppsbruten och uppspolad på stranden, ensam med bara din lilla kniv som sällskap.

Alundra

Var någonstans kan man se en liten kille med spetsiga öron spankulera runt i ett fantasirike karvandes monster och lösandes gåtor? I den skojfriska världen i ett japanskt RPG förstås.

Oåratal trodde de vasterlandska spelbolagen att TV-spelare i vast inte gillade japanska RPG. Så fel de hade. Som tur är dok Square upp med spelet *Final Fantasy VII* och omvande de tvehågsna med enorma forsaljningssiffror, både i USA och Europa. Nu står det klart även for de vasterlandska spelbolagen att ett japanskt RPG kan bli minst lika populart har som på hemmaplan. Som ett direkt resultat av ovanstående börjar det snart valla in en våg av engelskoversatta rollspel. Och ar de flesta av dessa spel bara halften så roliga som *Alundra* kan vi skatta oss lyckliga.

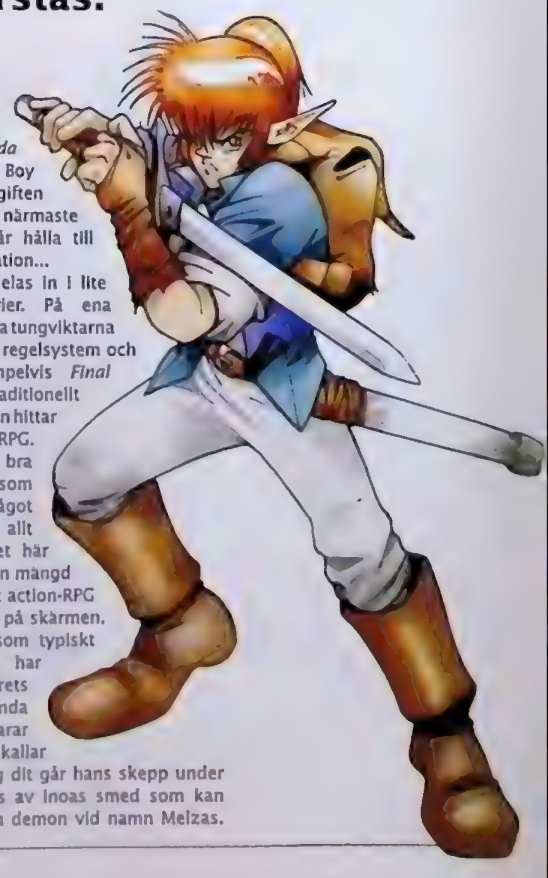
"I äventyrets början störs han av onda drömmar. I dessa uppenbarar sig en urâldrig väktare som kallar honom till byn Inoa."

Precis som man skulle kunnat gissa innebär Alundras förmåga att gå in i folks drömmar att dessa drömmar förekommer rätt ofta i spelet. Ibland utgör de till och med hela nivåer.

Alundra är, kort och gott, *Legend of Zelda* fast till PlayStation. Tillhör du det flertal som har spelat *Zelda* på Super NES eller Game Boy racker antagligen den uppgiften for att du ska rusa till närmaste spelbutik. Alla ni andra får hålla till godo med foljande information...

Japanska rollspel kan delas in i lite olika stilar och kategorier. På ena ytterkanten hittar vi de riktiga tungviktarna med oandligt komplicerade regelsystem och många speltaktiker. Exempelvis *Final Fantasy VII* är ett sådant traditionellt RPG. På den andra ytterkanten hittar vi spel i kategorin action-RPG. Nintendos *Zelda*-spel är en bra representant for dessa spel, som forsoker göra saker på ett något enklare sätt. Framför allt stridandet hoppar over det här med olika kommandon på en mängd olika separata skarmar. I ett action-RPG ager alla strider rum direkt på skärmen.

Alundra heter hjälten som typiskt nog i japanska rollspel har spetsiga öron. I äventyrets borjan stors han av onda drommar. I dessa uppenbarar sig en urâldrig väktare som kallar honom till byn Inoa. På väg dit går hans skepp under i en storm och han räddas av Inoas smed som kan beratta att byn hotas av en demon vid namn Melzas.



En Spelare | Minneskort-Kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Egmont
■ UTVECKLARE: Sony Japan ■ SPELTYP: RPG

[1] Användbara skyltar hindrar dig från att gå helt vilse. [2, 3] Som den sanne skurk han är dyker Melzas upp i dina drömmar och hotar dig. [4] Byn Inoa är en av huvudmiljöerna i spelet... [5] ...men inte den enda.

Det är bara Alundra, som har en unik förmåga att kunna gå in i och ändra på en persons drömmar, som kan stoppa Melzas. När man väl har hunnit så här långt har man blivit totalt uppslukad av ett av de mera underhållande och beroendeframkallande spel som hittills kommit till PlayStation.

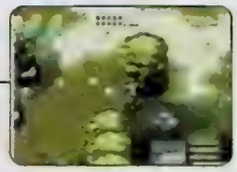
Alundra skådas snett ovanifrån i ett perspektiv som visar hjälten och hans närmaste omgivning. Spelet utspelar sig i realtid. Allt kontrolleras enkelt och smidigt från handkontrollen, både rörelser inom de olika spelmiljöerna och allt resande genom världen som äger rum. Alundra kan hoppa, springa, tackla, använda sitt vapen och ännu ett föremål, öppna dörrar, dra i spakar och prata med människor om man trycker på en knapp eller två.

Till skillnad från tyngre rollspel finns bara två skärmar där man väljer föremål och plockar på sig vapen och rustningar. I stället för sida upp och sida ner med statistik, olika sorters erfarenhetsgraderingar och siffror som skulle göra en revisor alldeles varm, har Alundra bara två sorters poäng att plocka; hälsopoäng och magipoäng. I början är poängnivån låg men ökar efterhand, en poäng i taget, genom att man samlar på sig speciella kraftökande saker som finns spridda över hela spelet. Detta kombinerat med en mängd olika vapen, rustningar och föremål utvecklar Alundra efterhand utan att man behover använda sig av den sorts komplicerade handlingsförlopp som utmärker de flesta rollspel.

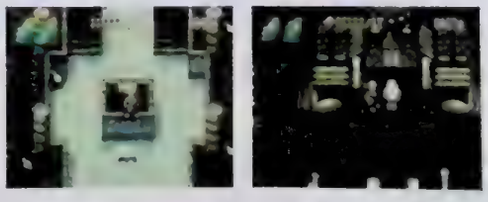
Ordet action i begreppet action-RPG är mycket påtagligt under spelandets gång. Att strida innebär framför allt att karva fienden och samtidigt undvika att själv bli rispad. Allteftersom spelet rullar på ökar valmöjligheten av vapen och magiska formler. På liknande sätt inleds spelet med gåtor som är relativt enkla. Det handlar mest om att hoppa mellan olika plattformar och att dra i rätt spak. Ju längre spelet fortloper, desto svårare blir knepigheterna för att till sist vara rejält utmanande för både hjärna och handkontroll.

"När man väl har hunnit så här långt har man blivit totalt uppslukad av ett av de mera underhållande och beroendeframkallande spel som hittills kommit till PlayStation."

Det som håller ihop spelet är naturligtvis handlingen, som gradvis drar en allt djupare in i den värld där Inoa finns. **Som grädden på moset finns grafiken och ljudet. Ingen av dessa är fantastisk ur en rent teknisk aspekt men passar det här spelet utmärkt.** Särskilt grafiken utmärker sig genom att vara synnerligen detaljerad på ett finurligt sätt som väl utnyttjar PlayStations förmåga.



Det slutliga omdömet är att *Alundra* är ett spel som bubblar av spelbarhet. Precis som med forbilden *Zelda*, har de som skapat *Alundra* valt och vrakat bland det bästa från olika sorters spelgenrer. Arkadspel, plattformsspel, spel med gåtor och pusslande och, naturligtvis, traditionella rollspel. Det är kanske inte ett spel som pressar PlayStations tekniska formåga till sitt yttersta, men vem bryr sig? Det viktigaste när det gäller spel är spelbarhet och när det gäller den saken är det svårt att hitta något att invanda mot hos Alundra.



Spelets variationsrika miljöer utgör allt från källargångar till enorma katedraler.

BETYG

■ GRAFIK:	Färggrant och sagolikt 8	■ SPELBARHET:	Lätt att komma in i och väldigt roligt 9
■ LJUD:	Sagolika melodier och bra effekter 7	■ PRESENTATION:	Många snygga småsaker 8
■ HÅLLBARHET:	Lång, många gåtor att knäcka 9	■ ORIGINALITET:	*Zelda* till PS 5

Det var på tiden att vi fick ett *Zelda* till PlayStation. *Alundra* är beroendeframkallande, till synes väldigt enkelt och otroligt spelbart. Ett bra RPG.

9 av 10

KÖPER BYTER SÄLJER

www.spelia.se

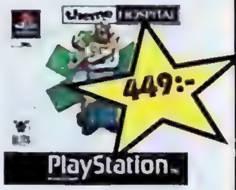
	nytt	beg.	vi köper
4-4-2 Soccer	399	350	150
Abe's Odessey	449	400	175
Actua Golf	399	350	150
Actua Golf 2	449	400	175
Actua Ice Hockey	449	400	175
Actua Soccer	349	100	25
Actua S.Club Edition	449	400	175
Addidas Soccer	249	100	25
Acctua Soccer 2	449	400	175
Addidas P. Soccer'97	449	250	100
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	350	150
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	299	250	100
Allied General	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	549	450	150
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Aquanuts Holiday	399	250	100
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Assault Rigs	199	150	50
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	350	150
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Ballblazer Champ.	449	400	175
Batman Forever	399	350	150
Battle Sports	299	250	100
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	449	400	175
Bedlam	149	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	299	250	100
Blam! Machinehead	399	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	449	400	175
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Broken Helix	449	400	175
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bug Raiders	449	400	175
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	449	400	175
Carnage Heart	299	250	100
Casper	399	300	125
Castlevania	449	400	175
Ceasars Palace	449	400	175
Cheesy	399	350	150
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	449	400	175
Chronicles of Sword	449	200	75
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	400	175
Colony Wars	449	400	175
Command & Conquer	449	250	100
Contra	299	250	100
Cool Boarders	449	400	175
Cool Boarders 2	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	400	175
Critical Depth	449	400	175
Criticom	299	150	50
Croc	399	350	150
Crow - City of Angels	449	300	125
Crusader No Remorse	299	250	100
Crypt Killer	299	250	100
Cyberia	149	100	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	449	350	150
Darklight Conflict	399	350	150
Dark Omen	449	400	175
Darkstalkers	299	250	100
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead or Alive	549	450	150
Deathtrap Dungeon	449	400	175
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	299	250	100
Destruction Derby	249	150	50
Destruction Derby 2	249	200	75

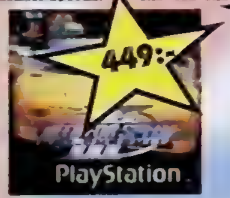
	nytt	beg.	vi köper
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	449	400	175
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	399	250	100
Discworld 2	449	400	175
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	250	100
Duke Nukem 3D	449	400	175
Dynasty Warriors	449	400	175
Earthworm Jim 2	399	350	150
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	250	100
Exhumed	449	400	175
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	150	50
Fantastic Four	299	250	100
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	100	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
Fighting Force	449	400	175
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	549	450	150
Final Fantasy 7	449	400	175
Fighting Force	449	400	175
Firo & Klawd	399	350	150
Floating Runner	399	350	150
Formula 1	249	200	75
Formula 1 '97	499	450	200
Formula Karts	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Galaxian 3	399	300	125
Galaxy Fight	299	250	100
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Goalstorm	199	150	50
G-Police	449	400	175
Grand Theft Auto	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	400	175
Hardcore 4x4	399	300	125
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	449	400	175
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	199	150	50
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int S Soccer Deluxe	449	300	125
Iron & Blood	249	100	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogod	449	400	175
Jersey Devil	449	400	175
Jet Rider	299	250	100
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Comv Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	199	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	399	300	125
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	400	175
Last Report	449	400	175
Legacy of Kane	449	250	100
Lemmings 3D	399	200	75
Lethal Enforcers 1+2	449	400	175
Little Big Adventure	399	300	125
Loaded	249	200	75
Lomax	399	350	150
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	299	250	100
Lost World-Jurassic	399	350	150
Lucky Luke	449	400	175
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Magic Carpet	299	100	25
Magic The Gathering	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	449	400	175
Master of Teräs Käsi	449	400	175
Maximum Force	449	400	175
MDK	449	400	175
Mechwarrior 2	449	300	125
Men in Black	449	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman B & C	449	400	175
Mickey's Wild Adv.	399	350	150
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	400	175
Mortal K. Mythology	449	400	175
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	350	150
Myst	449	350	150
Nagano Winter '98	449	400	175
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	250	100
NBA In the Zone 2	449	350	150
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	299	250	100
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	350	150
Need for Speed 3	449	400	175
Newman Haas	449	400	175
NFL Gameday	349	250	100
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NHL '97	299	150	50
NHL '98	299	250	100
NHL Breakaway '98	449	400	175
NHL Face Off	349	100	25
NHL Face Off '97	449	250	100
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	350	150
NHL Powerplay '98	449	400	175
Nightmare Creatures	449	400	175
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	299	250	100
Off World Interceptor	299	200	75
Ogre Battle	549	450	250
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	200	75
One	399	350	150
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	399	250	100
Overboard	449	400	175
Parappa the Rapper	399	350	150
Pax Corpus	449	400	175
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	300	125
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitball	299	250	100
Pitfall	449	400	175
Player Manager	449	400	175
Po'Ed	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	449	300	125
Powerboat Racing	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Powermove Wrestling	399	350	150
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	449	400	175
Premier Manager '98	449	400	175
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Rage Racer	449	300	125
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross X	399	350	150
Rampage World Tour	449	400	175
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	300	125
Reboot	449	400	175
Red Alert . C&C 2	449	400	175
Reloaded	399	350	150
Resident Evil	449	300	125
Resident Evil Dir.Cut	449	400	175
Resident Evil 2	549	500	225
Return Fire	399	250	100
Revolution X	299	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Riven - Myst 2	599	500	225
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	449	400	175
Robopit	299	250	100
Robotron X	399	250	100
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
Saga Frontier	549	450	150
Samurai Showdown 3	449	400	175
Sentient	299	250	100
Shadow Master	449	400	175
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skull Monkey	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	399	250	100
Smash Court Tennis	399	350	150
Soccer '97	299	250	100
Soul Blade	449	400	175
Soviet Strike	249	200	75
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam Bunny	299	250	100
Spawn the Eternal	449	400	175
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	300	125
Spot Goes Hollywood	399	350	150
Starblade Alpha	399	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	350	150
Steel Reign	449	400	175
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	400	175
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfighter Alpha 2	449	400	175
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	350	150
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz Fighter 2	449	400	175

	nytt	beg.	vi köper
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	299	250	100
Syndicate Wars	299	250	100
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	549	450	150
Tempest X	299	250	100
Tenka	449	350	150
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	449	400	175
Theme Park	399	250	100
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	449	400	175
Time Crisis+pistol	699	600	250
Titan Wars	399	350	150
Tobal No.1	449	300	125
Toca Touring Cars	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	400	175
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	399	350	150
Top Gun	399	350	150
Toshinden	249	150	50
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	449	400	175
Total Eclipse	149	100	25
Total NBA '96	349	150	50
Total NBA '97	449	300	125
Trash It	449	400	175
Track & Field	249	200	75
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	149	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	300	125
Victory Boxing JVC	399	250	100
Viewpoint	199	150	50
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	299	250	100
VMX Racing	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	449	400	175
VR Baseball '97	449	400	175
War Gods	449	400	175
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	300	125
Warhawk	399	100	25
WCW vs the World	449	400	175
Whizz	399	350	150
Wild Arms	549	450	150
Wing Commander 3	299	150	50
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	150	50
Wipeout 2097	249	200	75
World Cup Golf	199	100	25
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
WWF in Your House	399	350	150
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	400	175
Zero Divide	299	100	25





Vi Köper : 800:-
Vi Säljer : 1300:-

TILLBEHÖR

	nytt	beg.	vi köper
Analog Joystick Sony	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Arcad Joystick (Ascii)	599	450	[illegible]
Antenn kabel	249	200	[illegible]
Antenn kabel original	299	250	[illegible]
Boxknapp + manual	49	30	[illegible]
Handkontroll	199	150	[illegible]
Handkontroll original	299	200	[illegible]
Handkontroll analog	399	[illegible]	[illegible]
Handkontroll RFG	399	[illegible]	[illegible]
Handkontroll förlängningskab	99	50	[illegible]
Link up kabel	199	150	[illegible]
Mad Catz Ratt analog	699	550	[illegible]
Mad C Ratt analog+digit	799	650	[illegible]
Minneskort 15 block	199	150	[illegible]
Minneskort original	249	[illegible]	[illegible]
Minneskort 120 block	349	[illegible]	[illegible]
Minneskort 240 block	399	[illegible]	125
Minneskort 360 block	449	400	[illegible]
Minneskort 720 block	599	500	[illegible]
Multitap för 4 spelare	499	400	[illegible]
Mus	349	250	[illegible]
Negcon analog	499	[illegible]	[illegible]
Pistol Blaze	299	200	[illegible]
Pistol Pred Justifier	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Pistol Rec Arcade Gun	599	450	[illegible]
Pro Act Replay (Datel)	499	400	[illegible]
Ratt Fanatec	599	450	[illegible]
Ratt Fanatec+pedaler	699	[illegible]	[illegible]
Rengöringset	[illegible]	[illegible]	[illegible]
RGB scart kabel	[illegible]	150	[illegible]
RGB scart kabel original	149	[illegible]	[illegible]
Väska	149	100	[illegible]

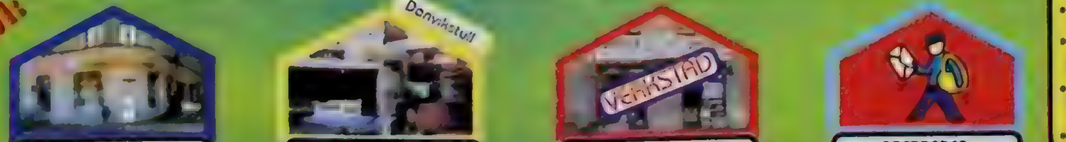
NYHETER:

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

KÖPINFORMATION

- Våra inköpspriser gäller per postorder.
- Alla priser är inkl. moms.
- Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket
- Ej utlösta paket debiteras med 150:-
- 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)
- Priserna gäller t.om nästa nummer av Playstation Magasinet eller t.om 15 maj 1998.
- Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel.

HÄR FINNS VI:



Valhallavägen 36
08-150 600

Barnängsgatan.11
08-642 03 64

Valhallavägen 22
08-150 500

POSTORDER
08-664 15 50

LIA

NU ÖVER 500 TITLAR I LAGER

NYA SPEL:

(dessa spel kostar normalt i andra butiker mellan 399:- & 549:-)

149:-

249:-

299:-

BEGAGNADE SPEL:

Köp 5 nya eller beg. spel & du får en exklusiv PSX väska !!!

100:-

150:-

200:-

250:-

300:-

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VÄLKOMNA !

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings kupongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltitein. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att skriva postgironr. eller bankgironr.

3.) Skriv ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

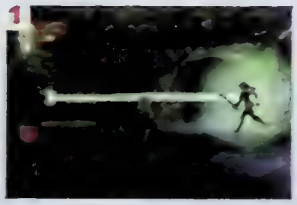
VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

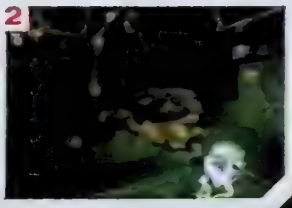
	måndag-fredag	lördag	
Butik	11.00-19.00	10.00-16.00	08/150 600
Postorder			
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

[1-3] Bortsett från det stora utbudet av monster, såsom orcher, skelett, elaka smådjävlar och så vidare, innehåller *Deathtrap Dungeon* även större (och elakare) odjur för din hjälte eller hjältinna att besegra. Om du trodde att T-Rex i *Tomb Raider* var tuff, vänta tills du ser den här...

Deathtrap Dungeon

Eidos Interactive bjuder gladeligen in er att utforska de mörkaste, djupaste och farligaste fängelsehålorna som någonsin har byggts...





[1] Ingenting går upp mot att använda lite magi för att jämna ut oddsen. [2,3] Den här bisarra skorpion-dinosaurien är ingen trevlig krabat.

Deathtrap Dungeon tillhör den tyranniske Baron Sukumvit, den hårdnavade härskaren över staden Fang. Han skapade detta gigantiska komplex, fyllt med monster och fällor, som ett kul ställe att göra sig av med de olyckliga krakar som kom i hans väg. Men nu har dess dåliga rykte spridit sig långvägs, och baronen hittar färre och färre offer till sina halor. Han är på mycket dåligt humör, eftersom han har spenderat en stor del av sin rikedom på uppbyggandet av sina fängelsehålor och förnekas sina perversa bojelser, men han har en plan: den som går in i Deathtrap Dungeon och lyckas besegra Melkor, den gamla draken som har sin lya i hjärtat av gångarna, får inte bara priset på 10.000 guldmynt, utan även frihet.

Det är här du som spelar kommer in i bilden. Du ikläder dig rollen som en av två stolta krigare som har beslutat sig för att påbörja vandringen. Man spelar antingen som den vackra men ack så farliga Red Lotus, eller som den psykopatiske Chaindog, och uppgiften är att söka sig igenom fängelsehålornas samtliga nivåer, och förhoppningsvis leva tillräckligt länge för att hitta och förgöra Melkor. Klarar du det vinner du priset och kan dra dig tillbaka till en solig strand och leva dina återstående dagar i ett liv i lyx.

Som du kanske redan har uppmärksammat är *Deathtrap Dungeon* ett 3D-äventyr som åtminstone på ytan liknar Lara Crofts båda äventyr. Eftersom spelet ges ut av samma företag som de båda *Tomb Raider*-spelen, är den självklara frågan om *Deathtrap Dungeon* är ytterligare ett spel av *Tomb Raider*-klass eller en andra klassens klon?

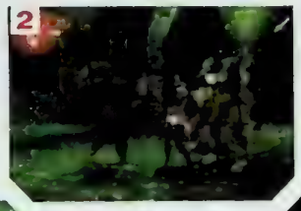
Svaret är båda ja och nej. Trots att *Deathtrap*

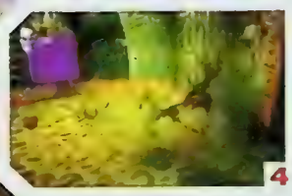
Din uppgift är att ta dig igenom fängelsehålorna och överleva tillräckligt länge för att hitta och förgöra Melkor.

■ UTGIVARE: Eidos Interactive ■ DISTRIBUTÖR: Wendros

■ UTVECKLARE: Eidos Interactive ■ SPELTYP: 3D-äventyr

[1, 2] Orcher är inte så tuffa, men de kommer alltid i grupp. [3] Trollformlerna bjuder på något av den bästa grafiken i spelet. [4] De flygande monstren kan vara jobbiga att ta hand om, såvida du inte har en lämplig trollformel eller ett schysst handeldvapen. [5] En domedags-förbannelse hittar sitt mål och spränger sig själv (och sitt offer) till småsmulor.





Dungeon ges ut av Eidos så är det inte utvecklat av Core, som ju låg bakom de båda *Tomb Raider*-spelen. Istället är det utvecklat av ett internt team, under ett vakande öga från Ian Livingstone (skapare av det som utvecklades till Fighting Fantasy-spelböckerna), och PC-versionen kom innan Lara Croft var aktuell första gången. Trots att det har många slående likheter med *Tomb Raider*, så har det flera egna egenskaper.

Är det alltså en kopia? Återigen måste vi svara både ja och nej. Det håller inte alls samma höga standard som *Tomb Raider*, men det är helt klart ett bra spel. Man ser spelet ur tredje-persons perspektiv, löser pusseliknande uppgifter, undviker fällor, slaktar monster och försöker i allmänhet att hålla sig vid liv. Styrkorset används för att ändra riktning på din figur, och för att gå framåt och bakåt. Med L2 kan du röra dig med stor försiktighet och gå i sidled. Den runda knappen springer man med, fyrkanten öppnar dörrar och drar i spakar, triangel hoppar. Kombinerar du hoppa, springa och styrknappen så kan du hoppa till högre höjder. Så här långt är det *Tomb Raider*.

Det blir däremot skillnad när man kommer in i strider. Man startar spelet med ett rakbladsvasst svärd, som duger utmärkt när man ska dalta med uppkäftiga monster. Ett tryck på X-knappen resulterar i ett enkelt stick med spetsen på svärdet. Att hålla ner X-knappen ett tag resulterar i en kort sekvens där man stoter-stoter-snabbt utfall-hoppar-stoter, och om man kombinerar X-knappen med styrkrysset kan man hugga i alla riktningar alla väderstreck har givetvis sin egna lilla combo-sekvens.

Genom att trycka in R1 ställer man sig i skyddsställning, vilket resulterar i att man kan slåss för hand. Det fungerar ungefär som ett beat 'em up-spel, där man blockerar monstrens attacker och sedan anfaller när han tar ner sin guard.

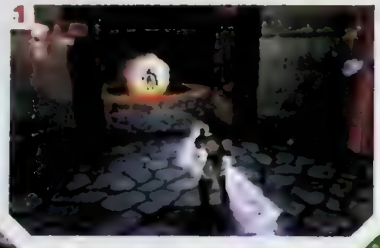
Att utforska gångarna ger en raskt många möjligheter. *Deathtrap Dungeon* innehåller ett urval av magiska svärd och skryter om sin mångfald av eldvapen och trollformler. Samtliga eldvapen har ammunition, och ett tryck på X-knappen avfyrar ett skott mot närmsta motståndare. Man kan alternera genom att hålla in R2-knappen, och på så sätt se spelet genom första person. Detta är bra dels om man vill undersöka omgivningen bättre, men framförallt om man vill sikta bättre med eldvapen. Med L1-knappen aktiverar man den senast valda trollformeln.

Spelet innehåller en hel del andra magiska föremål och amuletter. I själva verket är det så att *Deathtrap Dungeon* erbjuder bra mycket fler möjligheter än något av de båda *Tomb Raider*-äventyren. Ska du blåsa bort det elaka monstret innan det kommer för nära, eller ska du chansa i en svärdfight? Ska du skicka ivag en

[1] Dessa mordlystna döds-narrar har en viss benägenhet att dyka upp när du som minst anar det. [2] Var alltid på din vakt för eldfällor.

Spelbtest

[1] Skicka en besvärjelse efter en raket, för att tillfoga större skada. [2] Stridande grupper av fiender testar dina reflexer... [3] ... medan enstaka skurkar är lättare att läxa upp. [4] Mer raketgevärs-skoj. [5] Alla monster har inte dålig grafik. En del är jättesnygga.



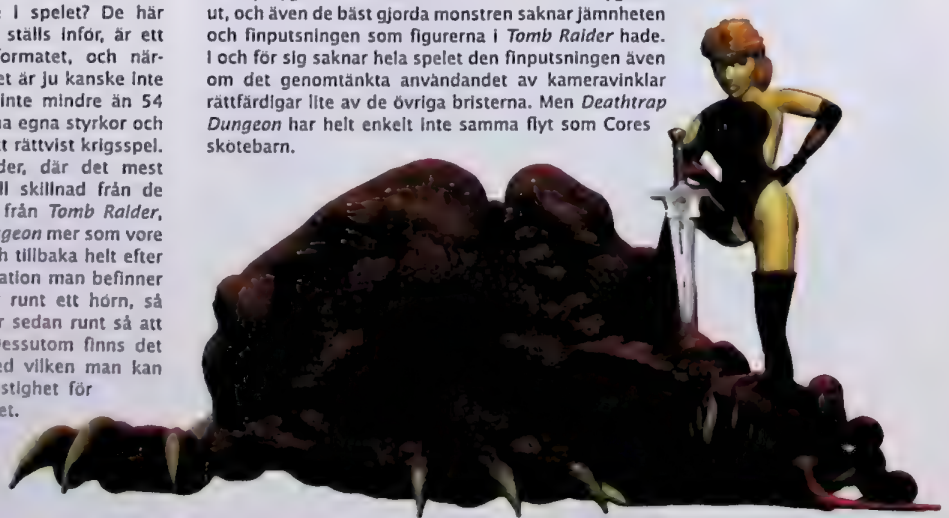
Till skillnad från *Tomb Raider* låter *Deathtrap Dungeon* dig se allt från den vinkel som passar bäst för tillfället.

eldboll mot en av de två attackerande orcherna, eller ska ska du spara den till senare i spelet? De här valmojligheterna, och besluten du ställs inför, är ett välkommet inslag i 3D-äventyrs-formatet, och närstriderna kräver stor skicklighet. Det är ju kanske inte så konstigt, när spelet bjuder på inte mindre än 54 olika typer av monster, alla med sina egna styrkor och svagheter. *Deathtrap Dungeon* är ett rättvist krigsspel.

Det finns vissa andra skillnader, där det mest uppenbara är kameravinklarna. Till skillnad från de fixerade över-och-bakom-vinklarna från *Tomb Raider*, är kameravinklarna i *Deathtrap Dungeon* mer som vore det en film. Vinklarna byts fram och tillbaka helt efter vilket som passar bäst för den situation man befinner sig i. Om du exempelvis springer runt ett hörn, så går kameran ut bakom dig och går sedan runt så att du ser din spelfigur från sidan. Dessutom finns det en behandig hastighetsmätare, med vilken man kan se om man har tillräckligt hög hastighet för att klara av det längsta möjliga hoppet.

En annan styrka hos *Deathtrap Dungeon* är utvecklingen av spelets olika nivåer, och dess storlek. Spelet innehåller närmare 40 nivåer, de flesta hyfsat stora, och alla är fullspäckade med pussel och fällor. I *Tomb Raider* gick det ibland långa perioder utan att det hände någonting, men i *Deathtrap Dungeon* slängs man in som vore det slutstrid, och det blir bara svårare och farligare hela tiden. De olika nivåerna använder 3D-motorn på ett tillfredsställande sätt, och det är en stor variation på dem. En del banor är uppbyggda kring ett antal pussel, medan andra är svåra på grund av sin stora mängd fiender.

Dock är inte allt solsken och rosenrött (eller snarare fackelsken och blodrött). Även *Deathtrap Dungeon* har sin beskurna del av nackdelar. Först och främst gäller det grafiken. Medan bakgrunderna är klart respektabla – inte *Tomb Raider*-kvalitet förvisso, men imponerande att titta på – så är det inte lika väl ställt med karaktärerna och monstren. Chaindog, den biffiga macho-killen, är i och för sig inte så ful. Red Lotus, däremot, ser ofärdig ut, som om hon har hängt med från en tidig beta-version av spelet och programmerarna har glömt att förskona hennes drag. Samma sak gäller många av spelets alla monster – medan en del ser bra ut, är alltför många en besvikelse när man första gången springer in i dem. De sämsta är uppbyggda av ett fåtal polygoner och ser inte det minsta övertygande ut, och även de bäst gjorda monstren saknar jämnheten och finputsningen som figurerna i *Tomb Raider* hade. I och för sig saknar hela spelet den finputsningen även om det genomtänkta användandet av kameravinklar rättfärdigar lite av de övriga bristerna. Men *Deathtrap Dungeon* har helt enkelt inte samma flyt som Cores skötebarn.



BETYG

■ GRAFIK:	Snygga vyer, dåliga monster 7	■ SPELBARHET:	Tuff utmaning 8
■ LJUD:	Atmosfäriskt och effektivt 8	■ PRESENTATION:	Generellt ganska enkelt 7
■ UTMANING:	Det är stora fängelsehålor 9	■ ORIGINALITET:	Fantasy à la *Tomb Raider* 5

Det slår inte *Tomb Raider*, men det är ett välgjort 3D-äventyr. Det enda som drar ner betyget är den varierande skärpan i grafiken och de alltför tuffa monstren.

8 av 10

Deathtrap Dungeon

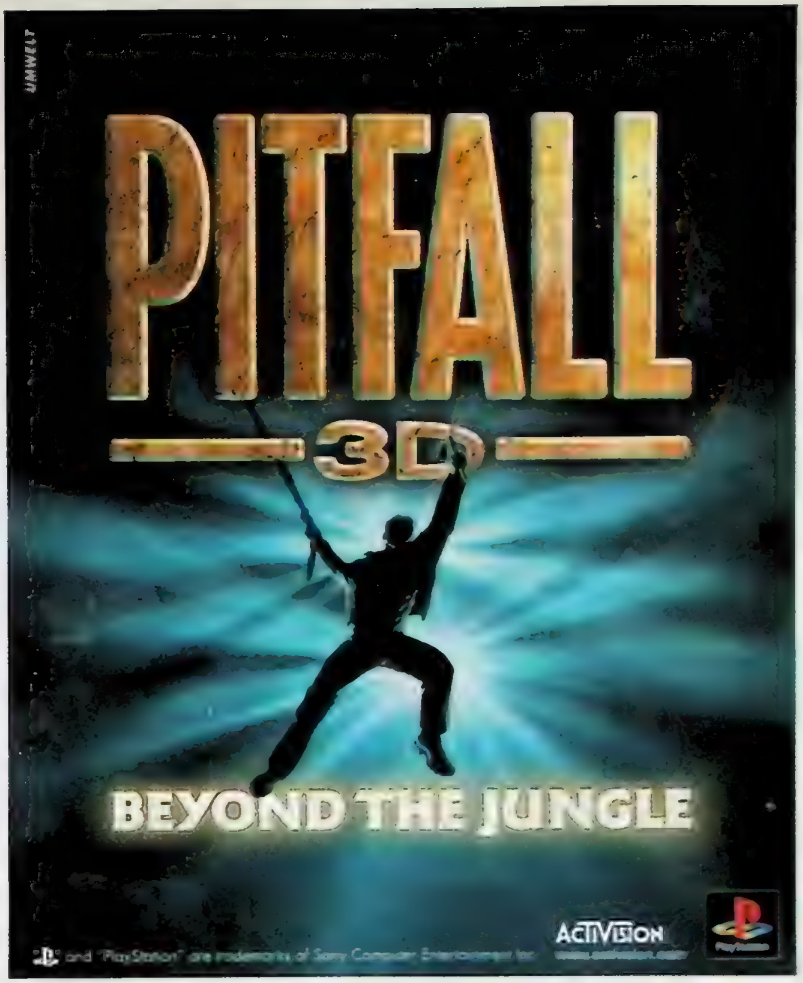
Det är även en del problem med spelkontrollen, framförallt vad det gäller strider för hand. Det är imponerande att de försöker lägga till en ny dimension till äventyrsgenren, men det försämras betygsmässigt av de dåliga monstren. Minotaurerna, till exempel, tenderar att alltid anfalla med raska steg. Då de inte har något särskilt mönster i sina attacker är det till största delen tur som avgör om man besegrar dem eller inte.

Det här i sig är ju inte hela världen, men *Deathtrap Dungeon* är ett hyfsat tufft spel. I förhållande till spelets svårighetsgrad är spelets save-platser utplacerade alltför sällan. Och med denna brist på save-platser, och en ännu större brist på livgivande drycker, kan ett par tuffa slagsmål orsaka stora problem för spelaren.

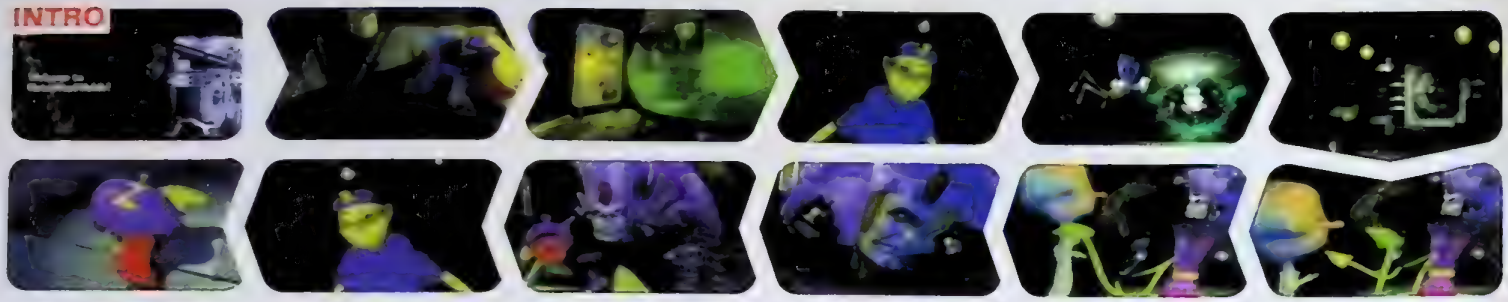
Summan blir att om du inte har lust att spendera stor tid med att lära dig behärska alla stridssystem, så kommer du att bli tämligen frustrerad.

Spelet innehåller dock inga avgörande fel. Hur som helst är *Deathtrap Dungeon* ett roande och väldigt stort spel. Och om man ser till försäljningssiffrorna för *Tomb Raider* och dess uppföljare, så är det uppenbart att många PlayStation-ägare gillar den här typen av spel. Slutligen, *Deathtrap Dungeon* kommer i alla fall att se till att vi kan tillbringa många otaliga timmar framför TV:n innan vi får se *Tomb Raider 3*.

Ta dig till den sista nivån, och du står inför en rad olika drakar – och mycket av den finaste grafiken i hela spelet.



INTRO



Jim Hensons Creature Workshop designade spelets huvudperson. Tyvärr är han ganska ohyfsad och det är svårt att känna någon empati för honom. Kontrollen är bökig och det hjälper inte ens om man spelar med en analog handkontroll.

Rascal

Den elaka Chronos har kidnappat Rascals pappa som har uppfunnit en tidsmaskin och Rascal måste **rädda pappan** för annars blandas historien ihop med framtiden och då blir allt jättejobbigt. Rörigt? Inte alls, det här spelet skulle till och med **en femåring klara av.**

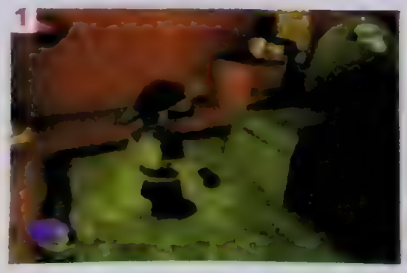
"Det är inte särskilt svårt att spela PlayStation, det avgörande för hur mycket tid man ägnar framför TV:n är spelens innehåll" – Chris Deering, president på SCEE.

Med ovannämnda citat i åtanke kan man konstatera att *Rascal* på ett sätt är en fullgod anledning att dra ner rullgardinen och isolera sig med sin PlayStation som enda sällskap, å andra sidan kan det inte ens vara värt att hyra. Det avgörande blir nämligen vad man är ute efter. *Rascal* är helt klart ett av de snyggaste spelen som gjorts till PlayStation, helt i klass med de bästa Nintendo 64-titlarna, men det är varken originellt, underhållande eller stort.

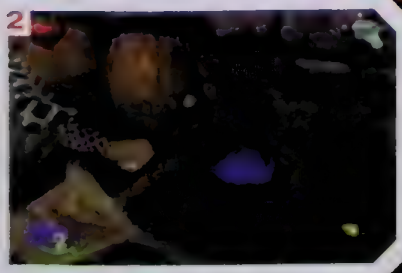
Travellers Tales främsta varumärke är just grafik, men den här gången verkar man helt glömt bort att konsumenterna kräver mer än ett snyggt omslag. Var man än befinner sig i spelet känns det som om man är på ett vernissage, man går bara och gapar över hur förbluffande häftigt allt är, men det händer inte särskilt mycket. Någon direkt utmaning finns det inte att tala om, spelet blir aldrig mer komplicerat än att man behöver hoppa mellan flera plattformar eller flytta på något föremål. Man behöver inte heller vara något

Travellers Tales främsta varumärke är just grafik, men den här gången verkar man helt glömt bort att konsumenterna kräver mer än ett snyggt omslag.

1



2



3

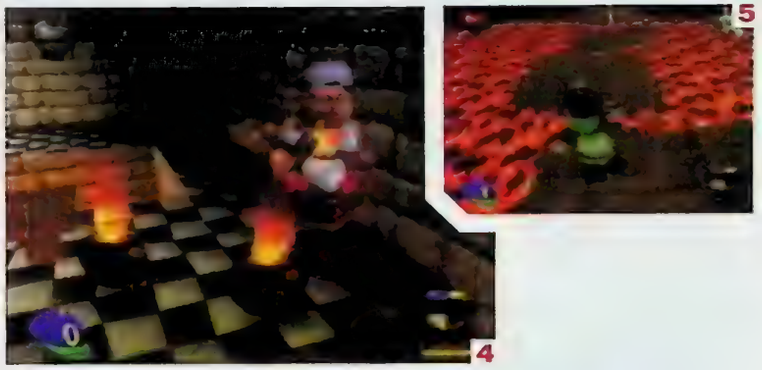
[1], [2] Grafiken är enastående, men det är också allt. [3] För guds skull, vänd på kepsen!

En Spelare | Minneskort-Kompatibelt | Analog Kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Travellers Tales ■ SPELTYP: Plattform

[1] Så här mycket potential får man bara inte slösa bort. [2] Det här är långt ifrån så svårt som det ser ut. [3] Ehee...okej. [4] Mattanter har alltid varit lite skumma. [5] *Super Ma...* nej, *Rascal* var det.



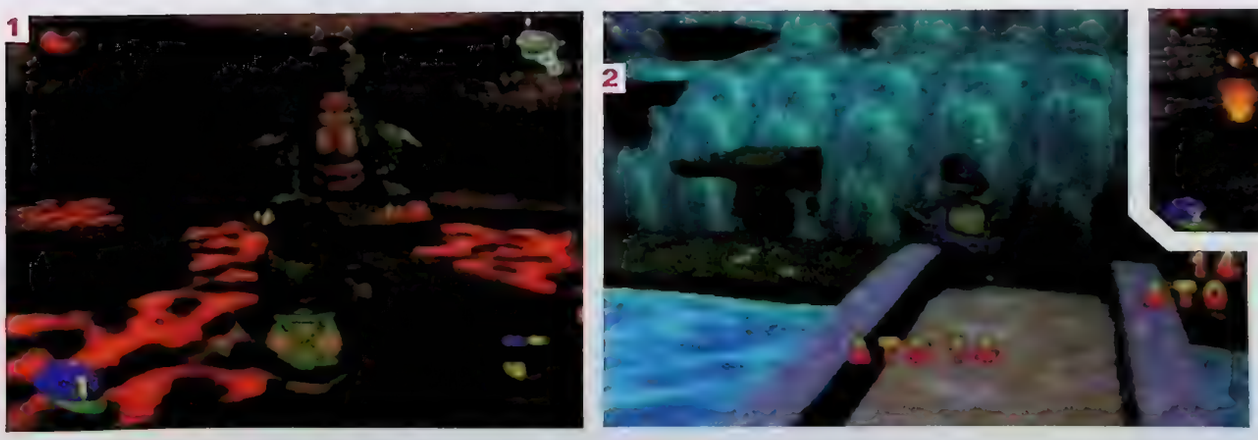
Rascal har faktiskt en ganska osympatisk framtoning och det är lite svårt att tycka synd om honom, trots att hans pappa har blivit kidnappad.

geni för att lösa de problem som uppstår, att samla färgade nycklar och bubbelgumsmagasin kräver ingen större tankeverksamhet.

Rascal riktar sig till spelare i åldern åtta till tolv år, men även en femåring borde kunna klara det utan några större problem. Med tanke på detta och hur mycket pengar som Psygnosis lagt ner på utformningen av karaktärerna, är det lite märkligt att huvudpersonen ser ut som han gör. Rascal har faktiskt en ganska osympatisk framtoning och det är lite svårt att tycka synd om honom, trots att hans pappa har blivit kidnappad.

Inte heller kontrollen är vad den borde vara. Att spela med analog handkontroll brukar innebära smidiga rörelser och bra flyt, men så är inte fallet denna gång. Efter att ha spelat ungefär en timme med analog handkontroll tröttnade vi och bytte till en digital. Det blev då lite mer behagligt att spela, men bara lite.

Rascal skulle ha kunnat bli en riktig hjälte, men det blev han inte. Vi klandrar hans utseendefixerade föräldrar.



[1] Monstret ser ju gulligare ut än Rascal. [2] Svårare än så här blir det inte. [3] Eftersom det inte finns särskilt mycket annat att göra, är det väl lika bra att befria farsan direkt.

BETYG

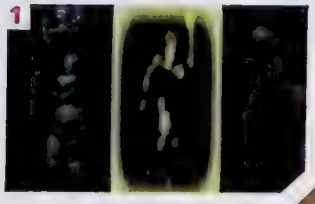
■ GRAFIK:	Nintendo får se upp 9	■ SPELBARHET:	Gränsfall 4
■ LJUD:	Inte det bästa 5	■ PRESENTATION:	Ganska gullig 6
■ HÅLLBARHET:	Begränsad 4	■ ORIGINALITET:	Ingen alls 5

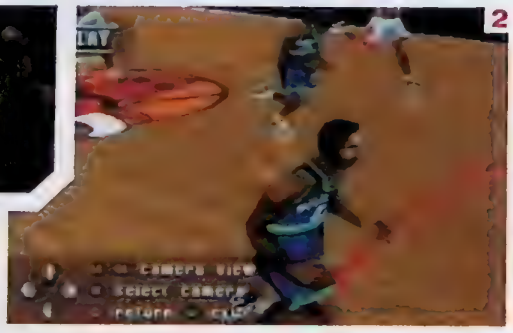
Ett otroligt snyggt spel, men väldigt lite underhållning för pengarna. Det finns betydligt bättre alternativ

5 av 10

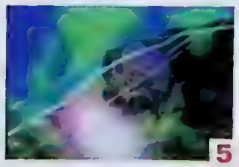
NBA Pro '98

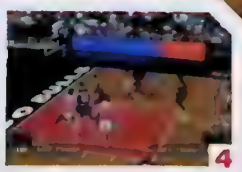
Gör ett snurrskott, dunka bollen, glid runt på plan, du har väl kollen...
Är NBA Pro '98 en utmanare? Eller är det ett fiasko?





[1] So upp små barn. Här kommer en av alla de där allmänt utbredda intro-sekvenserna. [2] Titta noga igenom alla reprisor för att psyka din motståndare. [3] Defensivt spel fungerar tillräckligt bra för att göra en och annan stöld. [4] Byt spelare för att stoppa motståndarna på plan. [5] Och plötsligt kidev Ben in på plan.

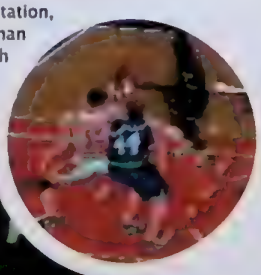




En av sidoeffekterna med att äga ett PlayStation är att man gång efter annan springer in i denna Allmänt Utbredda Spel-effekten. Dels har vi de Allmänt Utbredda Bilspelen, de Allmänt Utbredda Beat 'em up-spelen, de Allmänt Utbredda Sportsimulatorerna och så givetvis de Allmänt Utbredda Allmännt Utbredda spelen. I alla dessa genres är det alltid ett eller två av spelen som tillverkas som når toppen och som håller den positionen. Så ibland kommer det ett nytt spel som petar toppspelet från förstaplatsen, och så är cirkusen i gång igen.

Det här är vad som händer i fallet NBA Pro '98. Det finns ingen mer allmänt utbredd spelgenre än basket-simulatorer. Toppspelet *Total NBA '97* har länge hållit täten, trots de ihärdiga protesterna, gnälliga tränarna, snygga spelplanerna och realistiska spelarna i *NBA Pro '98*. Även fast *NBA Pro '98* är ett hyfsat underhållande spel på hög basketnivå, når det inte ända fram till *Total NBA*.

Likt sin föregångare, *NBA In the Zone 2*, har *NBA Pro '98* ett uppbåd spelare och ett otal funktioner. Faktiskt så många funktioner så att chansen är stor att man koper spelet, petar in det i sin PlayStation, otåligt väntar på att det ska ladda klart innan man slutligen kommer till option-menyn, och där börjar man att trycka på vad man tror är de rätta knapparna och så slutar det



[1] Ett effektivt användande av triangel- och power-play-knapparna kan resultera i ett snabbt uppspel. [2] Den lilla tävlingen före matchen som går ut på att se vem som har äckligast armsvett.

Åtta Spelare | Multi-tap Kompatibelt

■ UTGIVARE: Konami ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Konami ■ SPELTYP: Sport-simulator

[1] Eric Cantona står fri i övre högra hörnet. [2] Två-mot-två brukar resultera i poäng. [3] Tre-sekunders-regeln gäller alla. [4] Ruffa med motståndarna och bjud dem på straffkast. [5] Välj favorit-kamera-vinkel.

Defensivt spel, sämre basketsimulatorers hake, fungerar klart tillfredsställande. Man stjäl bollen, blockerar och försvarar sig i allmänhet på ett bra sätt.

med att spelet börjar spela en match med sig själv. Du kommer antagligen bara att känna dig dum, och så börjar du att skrika "Hallå Konami! Jag har inte pröjsat 500 spänn för att ni ska få mig att må som en iddi!". Användarvänlighet efterlyses alltså.

Alla spelare kan byggas om – allt från uthållighet till vilket lag de ska spela med. Det tuffa ligger dock i timingen och fingerfärdigheten och rätt användande av triangel- och power-play-knapparna. För att få ut så mycket som möjligt ur den här typen av spelkontroll gäller det att ha vakna ögon, så att du utnyttjar den bollhållande spelarens position.

Några få timmars spelande gör dig till en mästare som behärskar slam-dunkar, snurr-skott, trepoängare, spinn-kassar och andra tjusiga prylar.

Defensivt spel, sämre basketsimulatorers hake, fungerar klart tillfredsställande. Man stjäl bollen, blockerar och försvarar sig i allmänhet på ett bra sätt. Icke överraskande kan anfallaren dock göra mål i så gott som alla anfall (något de också utnyttjar). Det här innebär förstås att det händer mycket hela tiden på planen, det är som om det vore ebb och flod av attack och försvar på planen. *NBA Pro '98* sköter om allt detta på ett mycket vackert sätt, precis som *NBA In The Zone 2* gjorde. Därför, i enlighet med PlayStation-Magasinets filosofi om jämförelser och skillnader, känner vi oss förpliktigade att meddela att det finns inget i det här spelet som inte redan har tagits upp i dess föregångare. *Total NBA '97* är fortfarande orubbat på sin topp-placering, och såvida du inte är en basket-freak som lever och dör för sporten, så rekommenderar vi att *Total NBA* är spelet du köper om du är på jakt efter ett bra basketspel.

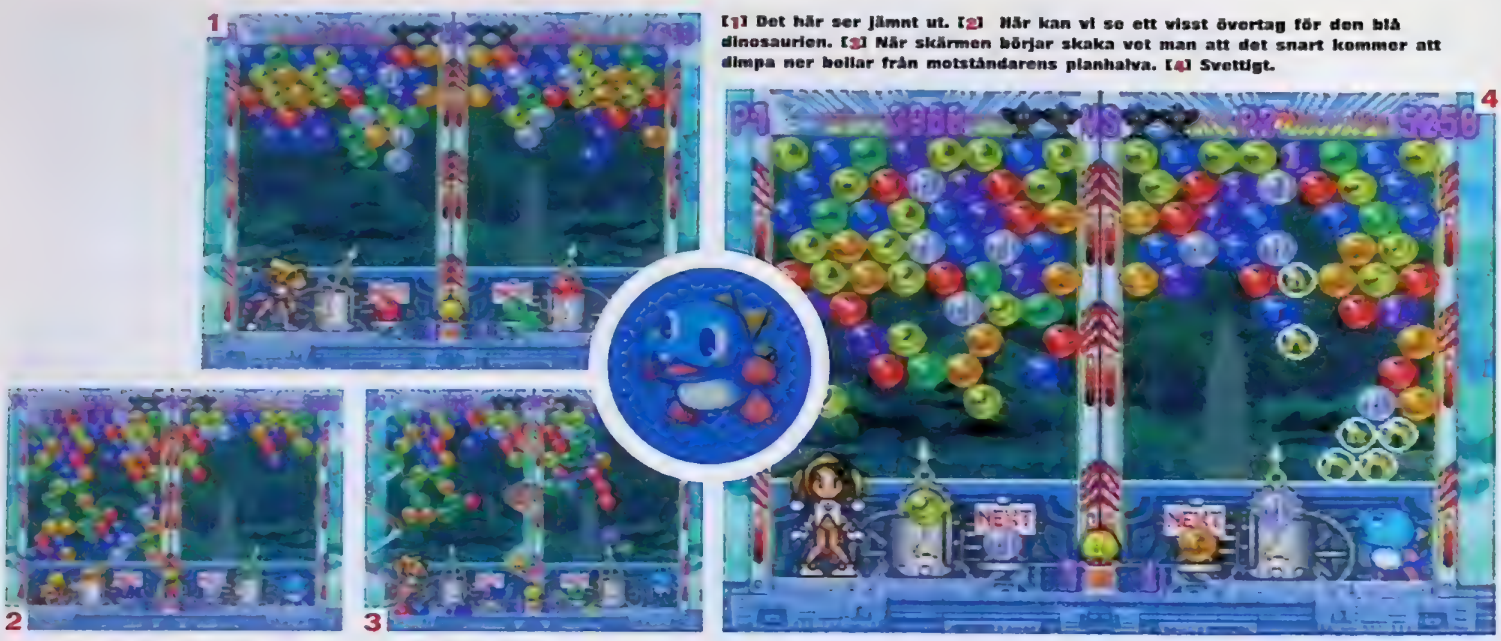
Visserligen är de basketproffs, men det här kunde lika gärna ha varit filmaffischen till *De Misstänkta*.

BETYG

■ GRAFIK:	**Kompetent 7**	■ SPELBARHET:	**I överflöd 7**
■ LJUD:	**Tufft live-ljud 7**	■ PRESENTATION:	**Hur många options har spelet? 6**
■ HÅLLBARHET:	**Längre än UHT 8**	■ ORIGINALITET:	**Stick från stan! 6**

Ett välbalanserat basketspel som bjuder på timmar med underhållning. I slutänden åker det dock på storstryk av Sonys *Total NBA '97*.

7 av 10



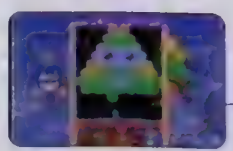
[1] Det här ser jämnt ut. [2] När kan vi se ett visst övertag för den blå dinosaurien. [3] När skärmen börjar skaka vet man att det snart kommer att dimpa ner bollar från motståndarens planhalva. [4] Svettigt.

Bust-a move 3

Bust-a-Move är fortfarande det mest beroendeframkallande pusselspelet någonsin.

För den oinsatte är detta ett barnsligt spel med tecknade dinosaurier, för oss andra är det ett av de allra bästa och mest beroendeframkallande spelen någonsin. Man kan kanske fråga sig vad som kan ha blivit bättre sedan *Busta-a-Move 2*. Frågan ska besvaras, men först lite bakgrund.

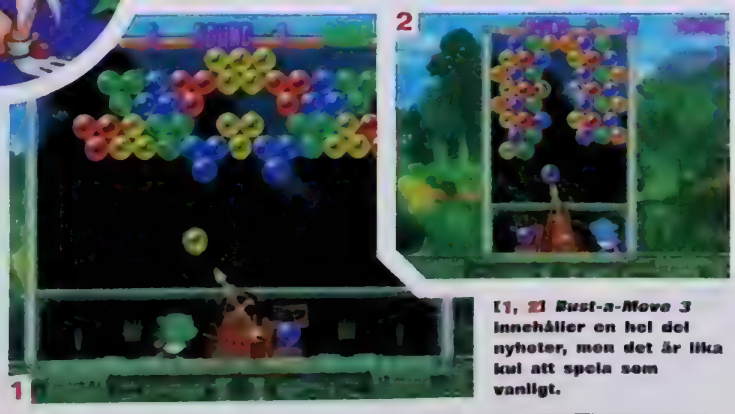
För de stackare som missat de tidigare spelen, kan vi berätta att det här är ett spel med stark anknytning till titlar som *Tetris* och *Puyo Puyo*.



I *Bust-a-Move* gäller det att kontrollera en maskin som skjuter upp färgade bollar till en packe i skärmens övre del. Om tre eller fler bollar i samma färg bildar en kedja, exploderar de och försvinner från skärmen tillsammans med de galgar som hänger under dem. Det kanske låter enkelt, men när man spelar ensam dyker ett nytt lager av bollar upp var femte sekund. Om bollarna når marken är spelet slut. I takt med att man når nya banor blir spelet svårare och man måste hela tiden vara skärpt för att hinna med.

När man spelar två spelare samtidigt på delad skärm kan man skicka över bollar till sin motståndares planhalva genom att slå bort fyra eller fler av de färgade bollarna från sin egen

I takt med att man når nya banor blir spelet svårare och man måste hela tiden vara skärpt för att hinna med.



[1, 2] *Bust-a-Move 3* innehåller en hel del nyheter, men det är lika kul att spela som vanligt.

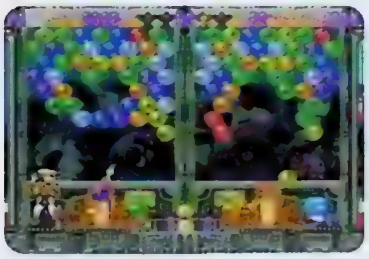
Två Spelare | Minneskort-Kompatibelt

■ UTGIVARE: Acclaim ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier Multimedia

■ UTVECKLARE: Taito ■ SPELTYP: Pussel

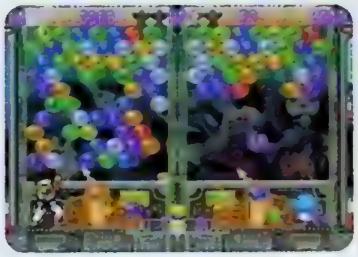
En lektion i Bust-a-Move

Det finns inget värre än att sväva i ovisshet, därför hjälper vi er lite på traven med att komma igång.

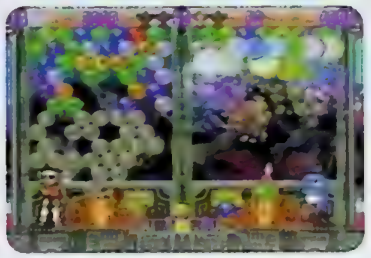


Ta god tid på dig, det finns ingen anledning att stressa, tänk på att du övar. försök att tänka ut en bra kontring. Kom ihåg att alltid ha koll på nästa boll.

Stressa aldrig... det här spelet går ut på att hålla huvudet kallt. Om man blir irriterad är det lätt att begå förödande misstag (tro oss, vi vet vad vi pratar om).



Försök att vara koncentrerad hela tiden. Lär dig att förutse var det kommer att uppstå tomrum, och återigen, håll koll på kommande boll.

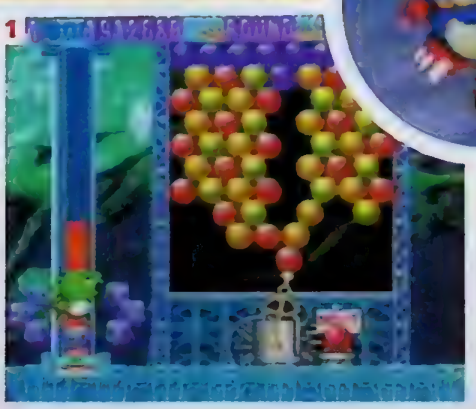


Det är viktigt att ha motståndaren under god uppsikt så att man är förberedd på attacker.

Öva, öva, öva, det lönar sig. Det finns en hel del olika taktiker att anamma, den kanske mest effektiva är att studsa bollarna mot väggarna.

2

[1] Det här är en ganska ovanlig syn. [2] I Challenge Mode kan man utmana samtliga karaktärer i tur och ordning.



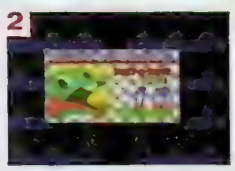
1

spelplan. Det kan vara väldigt frustrerande att bevittna hur en kompis kommer in i ett bra flyt och hela tiden trakasserar en med nya bollar – då kan utmaningen övergå till att hålla fingrarna borta från reset-knappen.

Veteranerna är säkert nyfikna på den här upplagans nyheter. Till att börja med finns det nu åtta karaktärer att välja mellan (tidigare fanns det bara två) och var och en av dem har sin egen specialboll som ställer till extra mycket besvär för motståndaren när den skickas över. Även när man spelar ensam stöter man på nya saker. Vid sidan av det traditionella spelsättet och Versus Mode, finner man nu Challenge Mode. Här gäller det att besegra fem stycken utmanare och skaffa sig så bra poäng som möjligt. Poängen beräknas på grundval av tid, teknik och strategi. Ett annat tillskott är Win Contest Mode, man utmanar samtliga karaktärer precis som i ett fighting-spel (fast med lite mindre våldsamma medel). Vidare erbjuder den här upplagan en Collection Mode, innehållande en stor mängd gamla banor som kan spelas i önskad ordning. Slutligen, bäst av allt, man kan den här gången designa sina egna banor.

Om man inte har något av *Bust-a-Move*-spelen, är det kanske ingen dum idé att skaffa sig tvåan om man kommer över det billigt, men om man bara ska ha ett enda pusselspel i sin samling är *Bust-a-Move 3* spelet att satsa på.

1



2

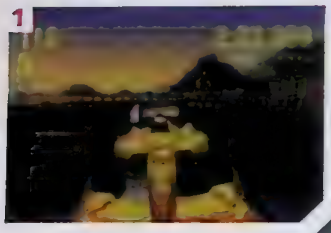
[1] Det finns åtta olika karaktärer att välja mellan. [2] Förnedrad och förkrossad.

BETYG

■ GRAFIK:	Färggladt 6	■ SPELBARHET:	Bättre underhållning går inte att få 10
■ LJUD:	Låtarna sätter sig 8	■ PRESENTATION:	Charmig 9
■ HÅLLBARHET:	Odödligt 9	■ ORIGINALITET:	Nej 5

Trots likheterna med de tidigare spelen är *Bust-a-Move 3* värt varenda krona. Rekommenderas varmt.

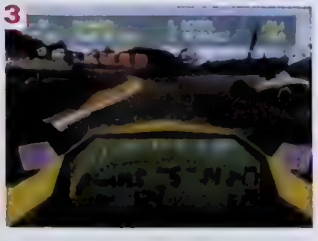
9 av 10



[1, 2] Bilarna är extremt naturtrogna och detaljerade. Till och med reklamen finns med. [3] *Newman Haas Racing* kan enkdigen konsten att röra på sig.

Newman Haas Racing

Paul Newman nöjer sig inte med en egen salladsdressing, han har ett helt eget racingteam.



[1, 2] All information som finns synlig på skärmen går att ta bort om man så önskar. [3] Det här perspektivet gör att man ser den digitala instrumentpanelen.

En av fordelarna med att vara filmstjärna är att man har råd att köpa det mesta man vill ha. Paul Newman tycker om bilar till den grad att han 1983 inledde ett samarbete med Carl Haas och bildade ett eget Indycar-lag.

Idag är laget ett av de mest framgångsrika i sportens historia. Det har varit bland de åtta bästa i 21 säsonger och vunnit PPG-cupen tre gånger. När formel 1-föraren Nigel Mansell 1993 gick över till Indycar, blev han den förste att inneha både en Formel 1-titel och en Indycar-titel på samma gång, laget han tävlade för var Newman/Haas.

Med vetskap om detta är det inte svårt att förstå varför Psygnosis valde att skaffa sig just en Newman/Haas-licens. Företaget insåg också att det kunde använda samma motor som i *F1* och *F1 '97*. Man övertygade Bizarre Creations, utvecklaren av de båda *F1*-spelen, att hjälpa Studio 33 med att anpassa kodningen. Resultatet blev det första Indycar-spelet till PlayStation och ännu en fjäder i hatten för Psygnosis.

Newman Haas Racing innehåller hela PPG Indycar-touren, vilket innebär elva riktiga banor hämtade från USA, Australien, Kanada och Brasilien. Dessutom finns det fyra stycken bonusbanor. Man väljer bland sexton legendariska förare och tävlar i perfekta modeller av deras riktiga bilar.

Newman Haas är det första Indycar-spelet till PlayStation och ännu en fjäder i hatten för Psygnosis.

Två Spelare | Minneskort-Kompatibelt | ANALOG Kompatibelt

■ UTGIVARE: Psygnosis ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Studio 33 ■ SPELTYP: Racing

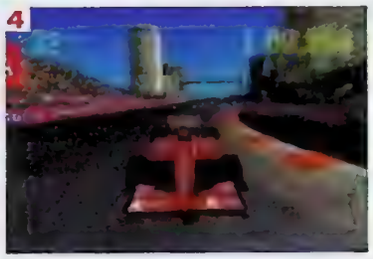
[1] Man kan tävla på tre olika sätt. [2] Det är aldrig fel att förstöra för andra när det går dåligt för en själv. [3, 4] Med den här vinkeln har man koll på de konkurrenter som försöker ta sig förbi. [5] Övertänd.

1

2

A STUDIO 33 PRODUCTION

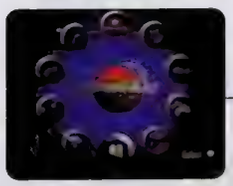
4



3

5

Varje gång man stöter ihop med en annan bil zoomar kameran ut... på så vis har man bättre koll på konkurrenterna och sina egna skador.



Newman Haas erbjuder massor av valmöjligheter. Det finns tre olika spelsätt; ett lopp på valfri bana, säsong eller utmaning. Det sistnämnda sättet är svårast, man ska klara varje bana med en viss poäng för att få fortsätta till nästa.

När man bara kör ett lopp och när man tävlar i en hel säsong är träningsmöjligheterna obegränsade. Det innebär att man har all tid i världen på sig att memorera de olika banorna och justera bilen så att den passar ens egen körteknik.

När man väl lyckats kvalificera sig är det bara att börja tävla på riktigt, med rullande start och allt.

När man spelar *Newman Haas Racing* märker man snabbt varifrån spelet härstammar. Motorn är ungefär densamma som i *F1*-spelen och *Newman Haas Racing* känns som ett mellanting mellan *F1* och *F1 '97*, vad gäller såväl teknik som underhållningsvärde. Vad det gäller grafiken finns det inget att klaga på, färgerna är fina och spelet känns snabbt. Samtliga bilar är naturtrogna och man kan urskilja väldigt små detaljer, som till exempel logotyper. Detsamma gäller banorna.

Det finns naturligtvis saker som skiljer *Newman Haas* från de båda *F1*-titlarna, ett exempel är kameravinkeln. Varje gång man stöter ihop med en annan bil zoomar kameran ut och man får se bilen ur ett vidare perspektiv. Det är en bra innovation, på så vis har man bättre koll på konkurrenterna och sina egna skador. Den enda nackdelen är att det tar ett tag innan man vant sig vid proceduren.

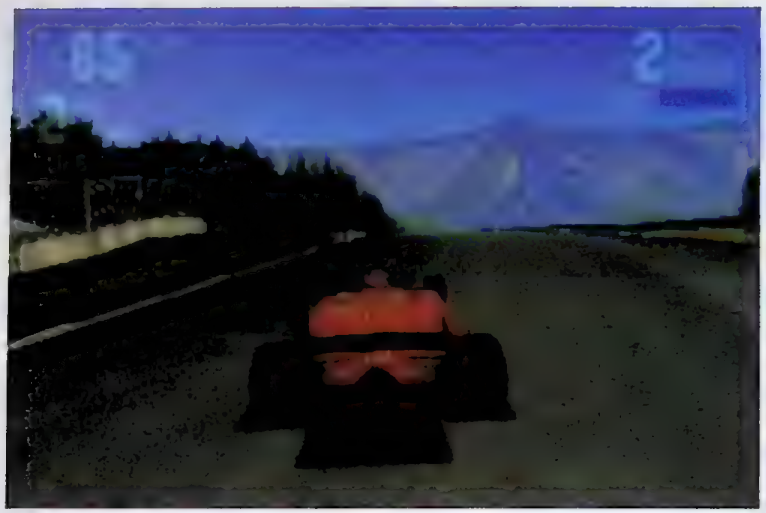
Depå-systemet är ett annat moment som justerats. När man kör in i depån blir bilen datorstyrd och man har några sekunder på sig att bestamma vad som behöver åtgärdas. Arbetet bevakas sedan med hjalp av ett tidtagarur.

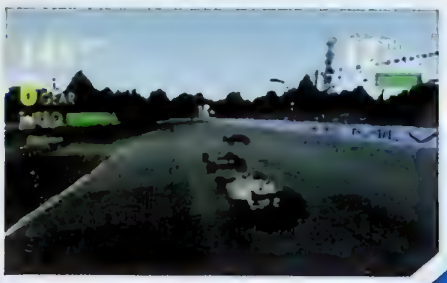
Precis som i de flesta av dagens bilspel kan man se loppen i repris, men den har gången har Studio 33 anstrangt sig lite extra på just den punkten och det märks. Man kan se loppen ur fler vinklar an brukligt och man behover inte nodvandigtvis folja sitt eget lopp.

1

2

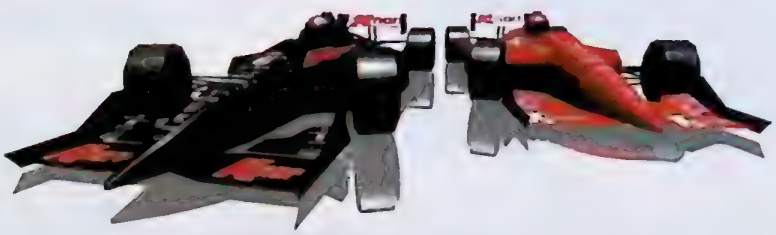
[1] Ett annat exempel på hur pass detaljerat spelet är. [2] Det här är en bra innovation, enda nackdelen är att det tar ett tag innan man vant sig vid systemet.





Newman Haas Racing **håller länge, mycket tack vare de varierande landskapen. Varje ny bana kräver en ny taktisk disposition.**

Om man jämför bilarna märker man att Indy-modellerna är betydligt svårare att kontrollera vid lag hastighet. *Newman Haas* återger detta perfekt.



Ljudmässigt är spelet en ganska blandad kompott. Kommentarerna kommer från expertkommentatorerna Danny Sullivan och Bobby Varsha och de sköter sig bra. Motorljudet är verklighetstroget och skapar en härlig atmosfär. Men resten av ljudeffekterna kunde ha varit bättre, värst är ljudet när man krockar.

Korkanslan är en lyckad kombination av realism och TV-spel. Att spela *Newman Haas* ger visserligen inte samma arkadkänsla som *F1 '97*:s Arcade Mode, men det blir aldrig tråkigt verkligt. Om man stänger av de realistiska inslagen är det inte särskilt svårt att hålla sig på vägen, trots att man själv kan preja motståndarna hur enkelt somhelst.

Det finns förmodligen de som tycker att det inte ser ut att vara någon skillnad på indycar och Formel 1, men det är det faktiskt. I Indycar-loppen handlar allt om fart och bilarna och banorna utformas så att det ska gå så fort som möjligt. Om man jämför bilarna märker man att Indy-modellerna är betydligt svårare att kontrollera vid låg hastighet. *Newman Haas* återger detta perfekt och de som tror att det här blir en skrattmatch bara för att de är bra på *F1* får tänka om.

Huruvida det behövs ytterligare ett racingspel till PlayStation kan diskuteras, men *Newman Haas Racing* är helt klart en riktig höjdare för de som är intresserade av sporten. Även om det inte riktigt är i klass med *F1 '97* är det inget dåligt komplement och både Studio 33 och Psygnosis förtjänar beröm.

Newman Haas **balanserade avvägning mellan realism och körkänsla kommer tydligt till uttryck när man spelar mot en kompis.**

BETYG

■ GRAFIK:	**Snabb 8**	■ SPELBARHET:	**Snabbt och underhållande 8**
■ LJUD:	**Bra kommentarer och dåliga effekter 7**	■ PRESENTATION:	**Kort och koncis 8**
■ HÅLLBARHET:	**Femton banor och sexton förare 9**	■ ORIGINALITET:	**Indycar, inte Formel 1. 7**

Newman Haas Racing **är ett riktigt bra racingspel. Det som gör spelet till en vinnare är främst dess härliga körkänsla.**

8 av 10

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg

Tfn / Fax 0340-67 88 80

Beställning före 17.00. 24h leverans

Ett nytt RPG från skapama av Suikoden. Skapa demoner att hjälpa dig i ditt uppdrag. 499:-*

+ MULTI X CHIP + RGB SCART 499:-*

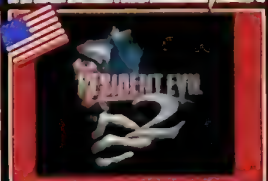
Föd upp monster och träna dem till gladiatorer 549:-*

Tillbehör

Sony Joypad	229:-
Sony Memory Card	225:-
Link Kabel	99:-
Gameshark	RING

VI ERBJUDER SVERIGES SNABBASTE SERVICE PÅ US/JAP SPEL

Försvara Luna kolonin med ditt rymdskepp. Squares otroliga Shoot 'Em Up-spel 499:-*



Större - Bättre - Blodigare ARETS SPEL? 499:-*

BÄTTRE GRAFIK ÄN TEKKEN 3 STÖDER RUMBLE JOYPAD 549:-*

BÄSTA BILSPELET NÅGONSIN 144 olika bilar. RING

GUIDER

Finns även till
Alundra
Breath of Fire III
Final Fantasy 7
FF Tactics
Resident Evil 2
Tekken 3
Tomb Raider 2

Upptäck alla hemligheter! 149:-

* US/JAP-spel kräver Multi X och RGB-Scart

MULTI X CHIP ÖVER 1000 SÅLDA CHIP SEDAN JAN -98 !!!

Chipet är en IC-krets som med hjälp av 4 lödpunkter monteras fast på Playstations kretskort.

OBS LÖDKUNSKAPER KRÄVS

Klarar alla originalspel från USA, Japan och Europa

Svensk manual ingår

RGB SCART

Krävs för att få färg på Multi X Spel 150:-

MULTI X CHIP RGB SCART

~~749:-~~ 599:-*

Erbjudandet gäller under maj

Multi X Chip kostar 49:- och säljs endast tillsammans med USA-spel

BEGRÄNSAT ANTAL !!

Tomb Raider II + Memory Card (15) 495:-

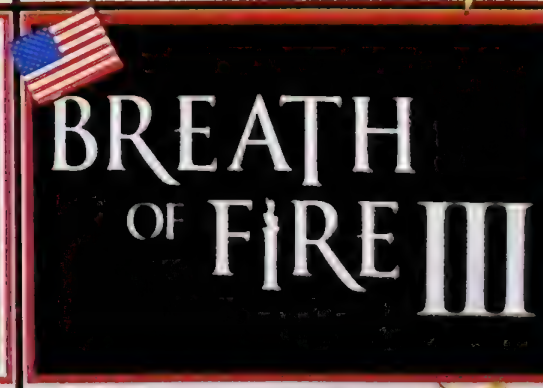
Börja som legoknekt och bli en krigsherre genom strategiska strider. Genom beslut på och utanför slagfältet triumferar du. 499:-*

Magiker, robotar, dårar och hjältar möts. Världen och karaktärerna utvecklas ständigt och kommer att hänföra dig! 499:-*

VI FÅR TEKKEN 3 4 MAJ

499:-* **FÖRST I SVERIGE** 499:-*

TEKKEN 3 + Sony Analog Rumble RING



Upptäck hemligheten med Drakens helgedom. Fängslande intrig, fullt med kraftig magi och intensiva strider. 499:-*

www.gameshop.nu

Västsveriges största sortiment av

GAMES WORKSHOP

Under 15 år?
Skicka skriftlig beställning med förälders underskrift

Outhamtade tå sändelser debiteras med 149:-

Alla beställningar skickas mot postförskott

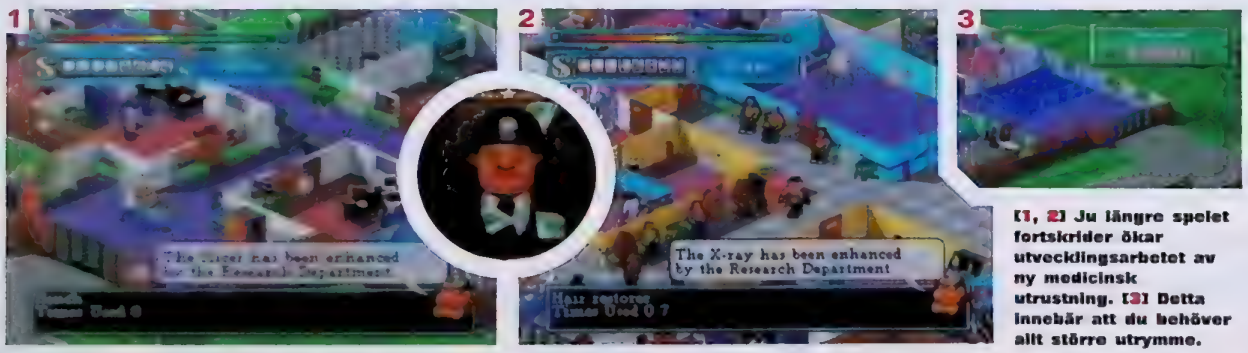
Återförsäljare

Vi erbjuder dig de bästa priserna på USA Import

[1] Kartskärmen hjälper dig med uppförandet av nya byggnader. [2] Allt eftersom sjukdomarna blir värre ställs det allt högre krav på utrustningen. [3] Kontanter kan vara svåra att få tag i. [4] Taktikskärmen låter dig automatisera vissa saker. [5] Du har detaljerad information om alla dina anställda.

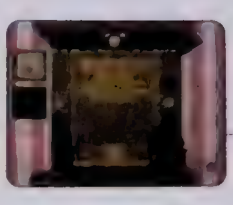
Theme Hospital

Tror du att Mark, Doug och Carter har det lätt? Nu kan du tack vare Electronic Arts och Bullfrog styra och ställa på din egen Cityakut...



[1, 2] Ju längre spelet fortskrider ökar utvecklingsarbetet av ny medicinsk utrustning. [3] Detta innebär att du behöver allt större utrymme.

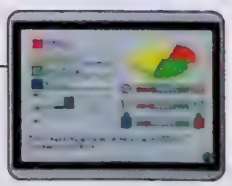
Theme Hospital är Bullfrogs andra spel i Theme-serien. Precis som sin föregångare *Theme Park* har *Theme Hospital* sitt ursprung både i det klassiska *Sim City* och i Bullfrogs egen skapelse *Populous*. Där man i föregångaren skulle designa, bygga och chefa över ett nöjesfält ska man i *Theme Hospital* göra samma sak med ett... ja gissa en gång. Om du inte stött på *Theme Park* tidigare och dessutom är av den kansligare sorten kanske du börjat fundera över hur klokt det kan vara att göra ett spel som handlar om sjukvård. Gor inte det! *Theme Hospital* innehåller en hel del satir, men i lagom dos. Det är ett spel som aldrig tar sig sjalvt på så stort allvar att det glömmer bort att roa.



Spelet går ut på att man ska arbeta sig upp inom sjukhuschefsbranschen ända tills man blivit den främste av alla sjukhusdirektörer. När du har gjort det kan du lägga av och tjäna storkovan som konsult och tillbringa all din fritid på den lilla o i Bahamas du kopt för alla slantar.

Innan du har kommit så långt måste du bevisa din duglighet genom att utveckla och basa over ett antal effektiva och vinstgivande sjukhus. Klarar du dessutom av att bota fler patienter än du lyckas ha ihjal så ger det en guldstjarna i kanten. För att klara det måste du designa, bygga och administrera en mängd sjukhus i hela landet. **På varje ställe du tar i besittning måste du uppnå vissa förutbestämda krav** för att få gå vidare till nästa utmanande jobb på ett annat sjukhus.

I början av varje nivå består ditt sjukhus av en enda tom byggnad. Din första uppgift blir att designa de olika sorters patientsalar som behövs. Eftersom olika patienter lider av olika sjukdomar behövs det salar som är anpassade därefter. I början är patienterna inte så farligt illa däran. De är lite förkylda eller har någon sorts utslag. Det är tur det eftersom resurserna är rätt skrala i början. Allt eftersom blir åkommorna allt värre och då vill det till att sjukhuset hunnit växa till sig.



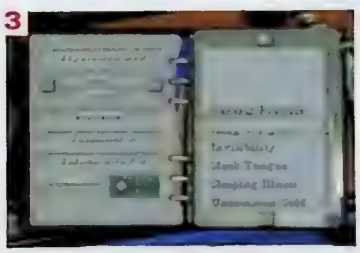
"Patienterna kommer att bli endera för varma eller för kalla. De kan rent av börja dö ute i sjukhuskorridorerna, eller börja kräkas precis varsomhelst. Ja, det kan bli ett rent elände om man inte sköter sig."

En Spelare | Minneskort Kompatibelt | Mus- Kompatibelt

■ UTGIVARE: Electronic Arts ■ DISTRIBUTÖR: EA Nordic

■ UTVECKLARE: Bullfrog/Krysalis ■ SPELTYP: Sjukhussimulator

[1] Ett sällsynt ögonblick att pusta ut på. [2] Den årliga jämförelsen mellan olika sjukhus. [3] Här kan du se en lista på alla olika sjukdomar du stött på. [4] Utmärkelser delas ut när man gjort något särskilt.



När du väl har fått klart salarna och anställt personal är det dags att öppna sjukhuset för allmänheten. Sedan gäller det hålla allt flytande, vilket är lättare sagt än gjort. Det krävs att du är en duktig sjukhuschef som ser till att patienterna blir diagnostiserade och behandlade både fort och kostnadseffektivt. Om sjukhuset inte är tillräckligt välbyggt kommer folk att få köa för länge. Patienterna kommer att bli endera för varma eller för kalla. De kan rent av börja dö av ute i sjukhuskorridorerna, eller börja kräkas precis varsomhelst. Ja, det kan bli ett rent elände om man inte sköter sig.

Vore det nu bara som i Sverige att sjuka människor inte hade någon annanstans att ta vägen om de blir missnöjda vore *Theme Hospital* mycket lättare att spela. Men nu handlar det om USA, konkurrensens gyllene rike. **Om inte ditt sjukhus gör folk glada och friska går de till ett konkurrerande sjukhus, så det gäller att verkligen ligga i och göra patienterna glada så att de betalar snällt.**

Rent grafiskt är *Theme Hospital* mycket likt sin föregångare. Spelperspektivet är snett ovanifrån och figurerna är seriefigursliknande det vill säga både tydliga och roliga. Animationen är också den både tydlig och skojig. Mycket roliga är exempelvis sekvenserna i Uppblåsningskliniken där människor blir behandlade för svullna huvud-sjukan genom att man först sticker hål på huvudet och sedan blåser upp det till normal storlek igen. Ljudmässigt slipper man något som i det här fallet skulle kunna bli irriterande musik. Spelets ljudmakare har istället enbart koncentrerat sig på diverse ljudeffekter, allt från enkla receptionistmeddelanden till riktigt äckliga kräkljud.

Theme Hospitals största förtjänster ligger överlag i det intelligenta sätt man har konstruerat spelet på. Det finns i stort sett hur mycket som helst att göra och det är inget som avskräcker, vilket det kan göra ibland med vissa spel. Bara att vara med och konstruera ett sjukhus är märkligt tillfredsställande och med tiden dyker det upp ruskigt mycket olika saker att reda ut och arbeta på bara för att hålla det hela flytande.

"Mycket roliga är exempelvis sekvenserna i Uppblåsningskliniken där människor blir behandlade för svullna huvud-sjukan genom att man först sticker hål på huvudet och sedan blåser upp det till normal storlek igen."

Ett av de få problemen med spelet är att det uppenbarligen främst skapats för datorer; det ska alltså helst spelas med mus. Nu går det att spela *Theme Hospital* med den speciella mus som fungerar till PlayStation, men har man inte en sådan i sin ägo kan det bli något frustrerande att tampas med spelet med hjälp av en handkontroll. Lite längre fram i spelet är det inte bara den som spelar som har problem med alla saker som ska bollas runt, utan även spelet i sig lider då ibland av att det går för långsamt. Spelets hastighetskontroller är också lite halvdant gjorda så att den takt saker och ting hander i ibland verkar väl godtycklig. Ibland går det för fort och ibland för långsamt.

Sammanfattat är *Theme Hospital* ett väldigt komplicerat spel med en herrans massa saker att hålla reda på. Om man inte är lagd åt ratt håll kommer ens hjärna definitivt att överhettas. Men vill man spela något som är både extremt utmanande och samtidigt underhållande på sin PlayStation ska man ta till det har strategispelet. *Theme Hospital* är ett av de basta spelen i sitt slag.

[1] Att prioritera rätt sorts forskning är livsviktigt. [2] Att designa ett sjukhus är ganska enkelt tack vare spelets inbyggda valmöjligheter.

BETYG

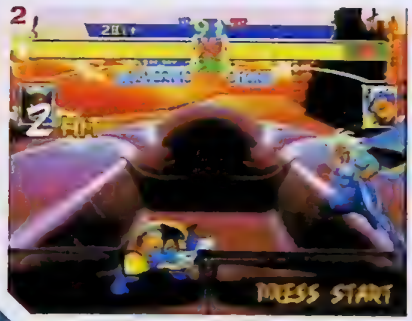
■ GRAFIK:	Tydlig, färggrann och rolig 8	■ SPELBARHET:	Underhållande och komplicerat 7
■ LJUD:	Sparsmakat 7	■ PRESENTATION:	Polerad 6
■ HÅLLBARHET:	Längre än patienternas 9	■ ORIGINALITET:	*Cityakuten* möter *Sim City* 7

Udda, underhållande och väldigt smart. *Theme Hospital* är allt det och ibland också väldigt frustrerande.

8 av 10

X-Men: Children of the Atom

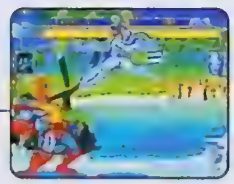
Det är seriedags igen när allas favoritmutanter får liv med hjälp av Capcom. Frågan är alltså inte om spelfigurerna är bra utan om Capcom har gjort ett tillräckligt bra spel?



[1, 2] Wolverine [han med klorna] och Storm [med blixtarna] är två av de mest populära medlemmarna av X-Men och två av de bästa figurerna i spelet. [3] Psylocke, å andra sidan, kan man både ha och mista.

När Capcom äntligen insåg att de gjort så mycket de kunde med *Street Fighter*-konceptet i 2D började de undra vad de skulle ägna sig åt i framtiden. De kunde endera djärvt ge sig in i den framtid som stavas 3D eller kanske fortsätta med 2D fast med andra figurer... Ingen kan anklaga spelmakarna på Capcom för att vara oförsiktiga risktagande typer. Naturligtvis gav de sig på att göra både och.

På 3D-sidan började man att utveckla *Street Fighter EX*. I en annan del av kontoret satt man dock och funderade på hur man skulle kunna öka intresset för 2D-spel. Som tur var kunde man ta hjälp av Marvel Comics. Även om Marvel är det största serieförlaget i USA har man alltid haft problem med licensierade produkter. Ett avtal mellan Capcom och Marvel såg verkligen ut att kunna bli bra för bägge parter. Tre stycken arkadspel plockades fram i rask takt och gjorde braksuccé; *Marvel Super Heroes*, *X-Men: Children of the Atom* och *X-Men vs. Street Fighter*. De första av dessa tre spel har redan överförts in i minsta pixel till PlayStation och nu är det alltså dags för nummer två; *X-Men: Children of the Atom*.



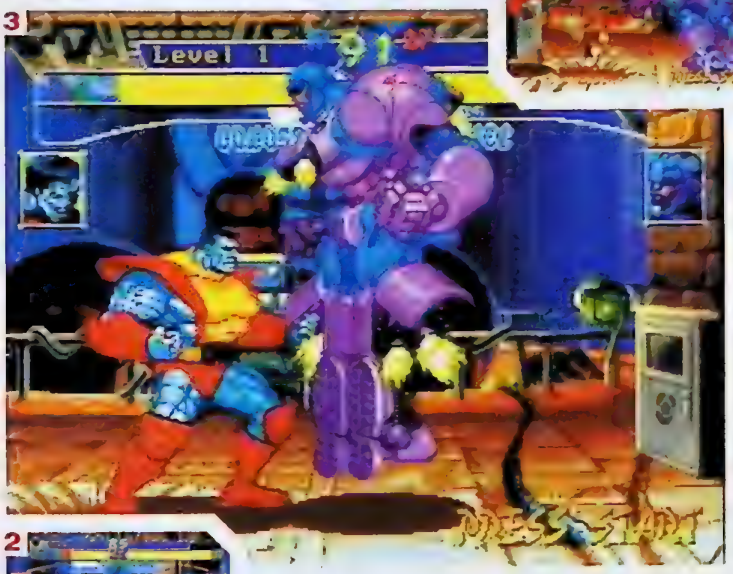
Har du spelat något av Capcoms *Street Fighter*-spel vet du vad som väntar dig här. Det går att välja mellan tio figurer, sex stycken X-Men och fyra av deras värsta fiender. Spelar du själv arkadvarianten gäller det att lotsa din utvalda figur genom en serie slagsmål mot alla andra innan du får möta två bossar. Spelar ni två går det hela naturligtvis ut på att ni ska spöa skiten ur varandra. Capcom har även stoppat in en X-variant av *Street Fighters* hemliga karaktär Akuma. Precis som i alla Capcom-spel sedan *Street Fighter II*, styrs det hela av en kombination av styrknapparna och sex andra spelknappar. Det innebär att det finns tre olika styrkor på sparkar och slag. Varje figur har också sina specialrörelser som aktiveras genom diverse välkända knappkombinationer.

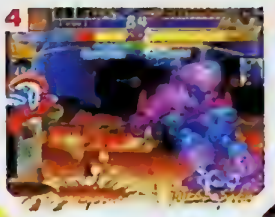
"Det går att välja mellan tio figurer, sex stycken X-Men och fyra av deras värsta fiender."

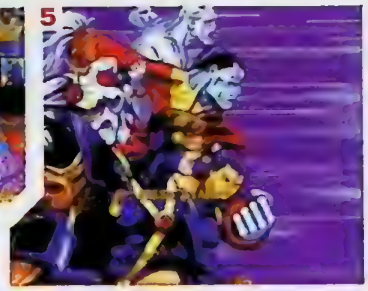
Iceman gör sig i olika omgångar på både Colossus och Cyclops. Alla spelfigurerna ser ut som de ska enligt serierna. Deras specialrörelser är också gjorda så att man som serieläsare ska känna igen sig.

■ UTGIVARE: Acclaim ■ DISTRIBUTÖR: Bonnier Multimedia
■ UTVECKLARE: Capcom ■ SPELTYP: Beat 'em up

[1 - 4] Vissa figurer passar bättre ihop än andra. Collossus och Sentinel är bägge stora och tunga vilket gör att slagsmålen mer liknar stora björnkramar. [5, 6] Introduktionerna är inte vidare orginella men bjuder på en del fina teckningar.







"Det står inte still en sekund och man hinner inte stå och fundera ut hur man ska attackera nästa gång."

Ovanstående betyder inte att *X-Men: Children of the Atom* är en ren *Street Fighter*-klon. Capcom har utvecklat nytt och putsat på det gamla från sina tidigare tvådimensionella beat 'em up-spel. Tilläggen kanske är få och en del av dem dök upp redan i *Marvel Super Heroes* men de bör ändå nämnas.

Alla karaktärer kan utföra blockeringar och kast uppe i luften precis lika bra som på marken. Eftersom det här rör sig om superhjältar och superskurkar klarar de av att hoppa mycket högre än kämparna i *Street Fighter*. Många av spelfigurerna klarar av att studsa av väggen och dubbelvolta och därmed hoppa ännu högre mitt i en attack. Alla figurer med missilliknande attacker kan göra dessa i tre olika riktningar: Rakt fram och upp och ner i 45 graders vinkel. Överhuvudtaget har man lagt ner en del extra jobb på de missilliknande attackerna för att undvika vissa problem som tidigare dykt upp i diverse *Street Fighter*-versioner. Det går inte längre att totalt stänga in en motståndare med ett ständigt bombardemang av eldbollar vilket kan ses som en seger för spelkänslan.

En annan sak som modifierats är energimätarna. Varje figur har alltid tillgång till sina grundrörelser. Utöver detta finns en till tre specialrorelser. Under stridens gång fylls energistapeln på och när den är full får man tillgång till en eller två av specialrörelserna. Lyckas man fylla på den en andra gång går det även att utföra den tredje överdådiga specialaren. Trots dessa små ändringar kretsar spelet framst kring att man ska lyckas kombinera olika slag och sparkar precis som i *Street Fighter*. Det står inte still en sekund och man hinner inte stå och fundera ut hur man ska attackera nästa gång. Med andra ord gäller det att lära sig hur man ska göra snabbt som attan, helst innan spelet är över. Innan man lärt sig åtminstone några specialare kan det hela te sig rätt så frustrerande.

Om vi tittar lite på grafik- och ljuddelen är det bara att konstatera att *X-Men: Children of the Atom* är en nästan nära nog perfekt överföring från arkadspelet. Spelfigurerna är väl tilltagna i storlek och färggranna som seriefigurer ska vara. Ibland kan man tom. hävda att vissa av figurerna, kvinnorna, är lite väl tilltagna. Ljudet är som sig bör i sådana här sammanhang en kombination av graslig arkadmusik och effektljud.

Sammantaget är *X-Men: Children of the Atom* en välgjord konvertering av ett utmärkt arkadspel men det är ändå en produkt man ställer sig något frågande inför. Arkadspelet var som sagt var kul men känns idag lite gammalt. Dessutom finns det nästan inget här som man inte redan kan hitta i det slappta *Marvel Super Heroes*.

Med tanke på att *Tekken 3* är på väg och att *Tekken 2* och *Soul Blade* snart slapps i Platinum-serien kan man nog bara rekommendera *X-Men: Children of the Atom* till den riktige Marvel- eller Capcom-fanatikern. För alla andra finns det inte så mycket nytt att hamta.

På traditionellt Capcom-manér blir man hånadoch begabbadom man förlorar. Vinner man får man nöjet att själv stå och kläcka ur sig spydigheter.

BETYG

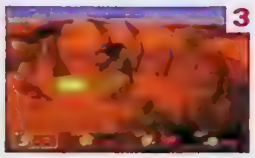
■ GRAFIK:	Färggrannt men lite klumpigt 7	■ SPELBARHET:	Livsfarligt snabb 7
■ LJUD:	Irriterande musik, OK effekter 6	■ PRESENTATION:	Precis som arkadet 6
■ HÅLLBARHET:	Många kombinationer, få specialare 7	■ ORIGINALITET:	Ännu ett slagsmålsspel 3

En utmärkt konvertering av ett utmärkt arkadspel som dessvärre känns lite gammalt idag. Det finns betydligt bättre beat 'em up-spel på marknaden.

7 av 10

Poy Poy

Bjud över kompisarna och visa vem som är tuffast när det verkligen gäller, åtminstone tills *Bomberman World* kommer.



[1] Vad tycks? [2] Skeletten på ökenbanan orsakar en hel del problem. [3] Även du min Brutus... [4] Här köper man nya handskar.

Karaktärerna har alla olika egenskaper och speciella anfallsmetoder som aktiveras med x-knappen. **Några är snabba men svaga och andra kastar snabbt men rör sig långsamt. Det gäller alltså att välja spelare med omsorg.**

Varje kämpe är utrustad med en handske som möjliggör specialattacker, den kan vara skillnaden mellan vinst och förlust. Visserligen har man bara ett begränsat antal, men med en förnuftig disposition räcker de länge. Förutom specialattackerna behärskar man tre kast. Det grundläggande är ganska vekt, det andra är kraftfullare men når inte lika långt och det tredje är ett komplicerat bakåtkast som kräver mycket träning. I övrigt är det inga konstigheter, projektilerna

Poy Poy är ett ganska mediokert spel om man spelar utan medtävlare. Det känns ungefär som om man har rast i skolan och alla kompisar som man brukar spela vägg i vägg med är sjuka. Daremot är det en riktig höjdare om man är flera stycken, speciellt som det än så länge inte finns något *Bomberman* till PlayStation.

Poy Poy innehåller sex olika banor och fyra karaktärer som angriper motståndarna med alla tillgängliga medel. Bombernas sprängradie beror på deras storlek medan stenar och stockar kan vara riktigt vassa vapen om de kastas tillräckligt hårt. Varje karaktär har en kraftmätare som reduceras när man kastar ett föremål.

Varje kämpe är utrustad med en handske som möjliggör specialattacker, den kan vara skillnaden mellan vinst och förlust.

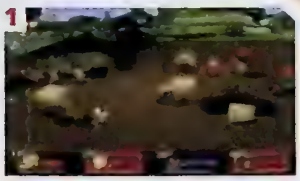
[1] Att gömma sig hjälper inte i längden. [2] Den där stenen ser användbar ut.

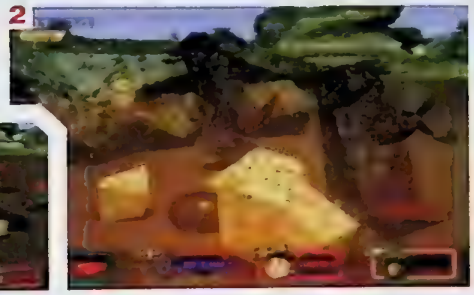
Fyra Spelare | Minneskort-Kompatibelt | Multi-Tap Kompatibelt

■ UTGIVARE: Konami ■ DISTRIBUTÖR: Egmont

■ UTVECKLARE: Konami ■ SPELTYP: Action

[1] Se upp för jagande huvuden på den här banan. [2] Hallå! [3] Undrar vart armen tog vägen...





exploderar när de når sitt mål och bomberna antänds av explosioner och stötar. När man blivit tillräckligt skicklig är det faktiskt inte särskilt svårt att åsamka sina motståndare skada, det handlar bara om timing.

Om man spelar ensam kan man välja mellan att tävla på en bana eller att delta i Championship mode. Till skillnad från *Bomberman* är det dock inte nödvändigt att man har kompisar som deltar för att *Poy Poy* ska bli underhållande, det går lika bra att låta datorn styra de andra karaktärerna och man kan dessutom välja mellan tre olika svårighetsgrader. Men om man spelar utan medtävlare hjälper det inte att man får pengar för sina triumfer eller att man har en kraftfull handske på sin hand, det blir långtråkigt och frustrerande.

Karaktärerna har alla olika egenskaper och speciella anfallsmetoder som aktiveras med x-knappen

Allra roligast blir det om man kopplar ihop sig med tre kompisar, det finns då få spel som kan konkurrera med *Poy Poy*. Varje slag tas som en förolämpning, personliga vendettor uppstår och i extrema fall kan spelandet övergå till handgripligheter. Spelet är dock inte perfekt. När man blivit traffad kan man åka på mer stryk medan man reser sig och på så vis kan man ta frustrerande mycket skada. Ibland kan det vara rena slumpen som avgör vem som vinner. Det skulle inte heller ha skadat om man kunde valja att spela utan de ibland havererande handskarna.

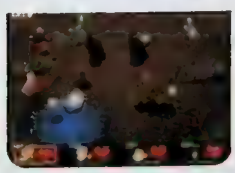
Vi kan återigen konstatera att Konami har gjort ett bra arbete. *Poy Poy* kanske inte är den bästa underhållningen för enstoringar, men att bjuda över sina vänner och komponera små miniturneringar slår det mesta.

Banorna

Det finns sex olika banor att tävla på och en för träning. Var och en har sitt eget tema.

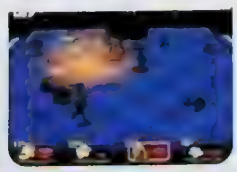
Flat Land

En öppen terräng gör att det på den här banan krävs mindre taktik för att bli framgångsrik.



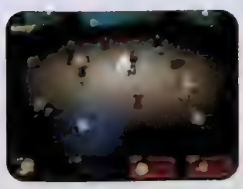
Moai Land

Ett gott råd är att hålla ett visst avstånd till de vandrande statyerna som finns på den här banan.



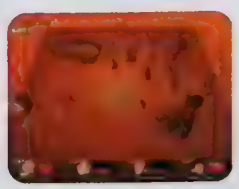
Park

Stenar transformeras till dinosaurieliknande monster som hatar att bli störda.



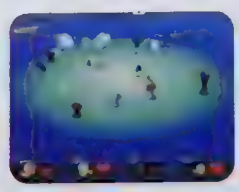
Robots

De som träffas av den paralyserande strålen får det ganska svettigt.



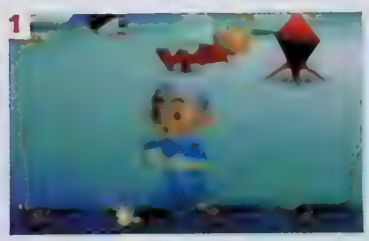
Desert

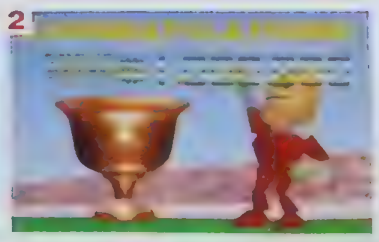
Vinden är stark på den här banan och det gäller att vara försiktig om man bär på sprängämnen.



Iceberg

Här gäller det att hålla huvudet kallt, pingvinerna kan ställa till besvärligheter och underlaget är halt.





[1] Man är liten och har inget hår på huvudet, men skenet bedrar. Lillkillarna vet precis hur man avfyrar en missil och stenar kompisar. [2] Tack så mycket.

BETYG

■ GRAFIK:	Konami kan bättre 4	■ SPELBARHET:	Roligt 7
■ LJUD:	Samma sak här 5	■ PRESENTATION:	Torr 4
■ HÅLLBARHET:	Hög, med kompisar 7	■ ORIGINALITET:	Annorlunda 7

Konami har gjort ett annorlunda spel som är hur kul som helst så länge man har kompisar.

7

nr. 10

Platinum

Platinum-spelen fortsätter att ösa över oss. Den här gången kikar vi närmare på fyra riktiga klassiker.

International Track & Field

■ UTGIVARE: Konami
■ SPELTYP: Sport
■ ORIGINALRELEASE: Juli 1996

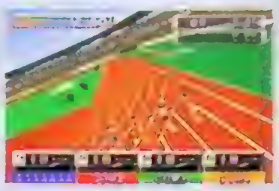
Om du är gammal nog att minnas det tidiga åttiotalets väg av sportspel i arkadhallar så minns du nog också hur det hela egentligen mest gick ut på att trycka på knapparna så fort som möjligt. *International Track & Field* känns som en ren nostalgitripp eftersom det trots sin välgjorda 3D-grafik handlar om precis samma sak.

Den stora mängden grenar man kan tävla i gör att det finns anledning att återkomma til *International Track & Field* gång efter annan.

Spelet innehåller 11 grenar man kan tävla i, antingen var för sig eller i turnering. 100 m. löpning, hacklöpning, simning, kulstötning, spjutkastning, släggkastning, diskuskastning, stavhopp, höjdhopp, längdhopp och trestegshopp. Var och en av dessa grenar går ut på att man ska hacka handkontrollen i småbitar så fort som möjligt och sedan komplettera med en nertryckning av vissa knappar för att fullfölja grenen ifråga.

Fast det har ett och ett halvt år på nacken ser *International Track & Field* riktigt bra ut. Atleterna ser ut som om de skulle kunna vara med i Tekken, både utseende- och rörelsemässigt. Viktigast av allt; det är fortfarande kul att spela *International Track & Field*. Enkla spel har ofta den där riktigt hjärndöda lustkänslan. Här drivs man att försöka slå sina egna och andras rekord. Att spela mot datorn blir ganska snabbt poänglöst men när det gäller att spela mot kompisar har *International Track & Field* ett mycket långt liv. Just enkelheten gör att vem som helst kan komma in i spelet på en gång och grafiken gör att vem som helst blir sugen att försöka. Ett alldeles underbart spel således och till platinumpriset mer än köpvärt.

OMDÖME: 8/10



Att spela mot datorn är bra när det gäller att öva sig, men inget slår nöjet att få försöka slå sina vänner en blöt fredagskväll. Eller varför inte ta till *International Track & Field* ifall någon pågående sportturnering (exempelvis senaste OS) tappat sin charm.

Fade To Black

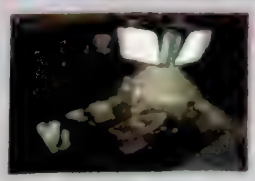
■ UTGIVARE: Electronic Arts
■ SPELTYP: Äventyr
■ ORIGINALRELEASE: Juli 1996

Lara Croft må vara TV-spelsvärldens stora älskling för tillfället, men låt oss inte glomma bort de franska spelutvecklarna på Delphine och deras även tyrsspel *Fade To Black*. Spelet som var en uppföljare i 3D till 2D-äventyret *Flashback* anses ha banat vägen för bland annat *Tomb Raider*. (*Abe's Oddysee* är även det ett spel som står i skuld till *Flashback* rent idémässigt.) När *Fade To Black* kom kandes 3D perspektivet där kameran håller sig snett bakom hjälten smått revolutionerande.

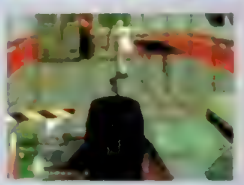
Conrad Hart heter hjälten. Han är en forskarstuderande som har råkat snubbla över en hemlig pågående invasion av jorden av en ras som kallas för Morphs eftersom de kan förändra sin kroppsform. Conrad Hart undkom dessa i slutet av *Flashback* och har nu legat nerfrusen i kryogenisk vila i 50 år. Morphs har i början av *Fade To Black* lyckats spåra upp Conrad och skickar honom till det högteknologiska fängelset New Alcatraz. Där får Conrad hjälp av rebeller att fly. Nu gäller det att förhindra Morphs från att ta över Jorden innan det är för sent.

Likheterna mellan *Tomb Raider* och *Fade To Black* är ganska uppenbara. Även om det finns en hel del att skjuta på så skiljer sig *FTB* från *TR* genom att det lagt tyngdpunkten mera på problemlösning. *FTB* ser bra ut och har inte åldrats namnvärt. Kontrollen är lite knepig att lära sig och det finns lite småfel här och där, men i stort sett är det här ett alldeles utmärkt spel. Vill du ha något som får dig tänka något mer än *TR* ska du definitivt passa på att köpa *FTB* nu när priset sänkts rejält.

OMDÖME: 8/10



Det finns tillräckligt med fiender och gåtor i *Fade To Black* för att det ska ta sin lilla stund att klara av. Det kanske inte är riktigt lika bra som det senare *Tomb Raider 2*, men det är ändå ett klassiskt spel som varje äventyrsfan bör ha.



Ridge Racer Revolution

■ UTGIVARE: Namco
■ SPELTYP: Racing
■ ORIGINALRELEASE: Juni 1996

Man kan hata eller älska det. Man kan däremot inte tvivla på att *Ridge Racer* var ett av de spel som etablerade PlayStation som konsoll. Det är en i stort sett identisk överföring från arkadspelet. Utseendemässigt var *RR* grymt när det kom. Man brydde sig inte så mycket om att det bara hade en egentlig bana, det var ju så snyggt.

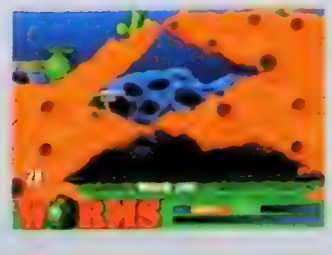
Ridge Racer Revolution, den efterlängtade uppföljaren, var något av en besvikelse när det kom. Grafiken hade förbättrats. Det var färre glapp och det hela flöt mycket bättre. Nu hade antalet banor också utökats till tre. Ändå kändes det som att *RRR* hade lite att tillföra ursprungsspelet. Nu i efterhand kan man se att spelets största problem blev de överdrivet uppskruvade förväntningar som fanns. Bilarnas artificiella intelligens var klart förbättrad, vilket gjorde tävlingarna svårare och grafiken är faktiskt mycket bättre än i originalet. Spelmässigt var det här minst lika beroendeframkallande som RR. Hade det hetat Ridge Racer 1,5 hade folks förväntningar inte överstigit resultatet. Jämfört med dagens *RR*, *Rage Racer*, känns *RRR* förstås lite ålderstiget.

Fans av den här serien rekommenderas att köpa spelet till det låga Platinum-priset. Men är man inte fan av just *RR*-serien finns många bättre racingspel på marknaden.

OMDÖME: 7/10

Worms

Knepigt, knåpigt och konstigt. *Worms* tillhör kategorin spel som åldras ovanligt väl. Det är om möjligt roligare nu än när det kom.

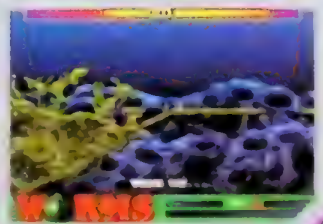


■ UTGIVARE: Ocean
■ SPELTYP: Strategi
■ ORIGINALRELEASE: Sept 1996

Skapa ett lag av Rambomaskar och låt dem slakta motståndarmaskar en masse i det här 2D-spelet från en mycket sjuk hjärna. I utrustningen ingår en hel arsenal vapen, från ett enkelt gevär till det förodande bombanfallet. Det finns även en hel del verktyg som hjälper di små att ta sig omkring i den minerade terrängen, bland annat rep, krokar och skarbrannare. De har maskarna kan till och med hamra sig igenom hinder.

Team 17 har gjort ett spel som väckte en hel del uppmärksamhet när det först kom till PC. Även om *Worms* kan verka, och i viss mån är, inspirerat av *Lemmings* så känns det helt unikt. Framförallt eftersom det hela går ut på att man ska döda, inte radda, små kryp.

Ett år efter att det ursprungligen kom känns *Worms* fortfarande frascht som dagg. Det brukar bli så med spel som skapats för maximal spelbarhet. Det blir inte så viktigt då med det som brukar kunna åldras på ett ofördelaktigt sätt, nämligen grafiken och ljudet. Det allra roligaste med *Worms* är att man kan spela mot tre andra personer samtidigt. Enda nackdelen är att det kan ta lite tid att lära sig spelets alla finesser och det ska också sägas att alla kanske inte uppskattar spelets grundidé. Fast vi rekommenderar det nog ändå

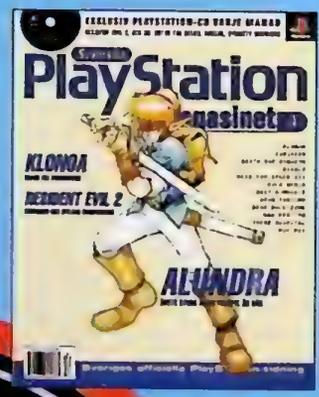


Maskarna själva är skojigt animerade och i övrigt finns det gott om små roliga detaljer i detta utmärkta spel.

OMDÖME: 8/10

Prenumerera NU!

20% rabatt



Du får 12 nummer av PlayStation-Magasinet + 12 fullmatade demo-cd direkt hem i din brevlåda för bara 570 kronor (ordinarie lösnummerpris 708 kronor). Du kan också provprenumerera på 3 nummer + 3 cd-skiver för bara 149 kronor. Vår prenumerationstelefon är öppen dygnet runt. Ring in din beställning på tel 08- 672 03 33.

VINN DRÖMSPEL

TÄVLING

I mitten av maj släpps äntligen PlayStations svar på *Zelda*. ***Alundra*** är ett stort och spännande äventyr som vi berättar mer om på sidan 40, och som kan bli ditt om du svarar rätt på några frågor.

Vad heter hjälten i Nintendos Zelda-spel?

1 Mario
2 Luigi
3 Link

När du tror dig kunna svaret på frågan ovan, ringer du till PlayStation-Magasinets tävlingslinje på

0712 - 110 50

(4:55 kr/min). Svarar du rätt får du ytterligare tre spelfrågor och svarar du rätt även på dem, har du chans att vinna ett av de fem spelen. Lycka till!

Samtalet kostar 4.55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Den här månaden presenterar vi fusk och knep till Cool Boarders 2, TOCA Touring Cars, Auto Destruct och mycket annat...

COOL BOARDERS 2

OLIKA SORTERS RÖRELSER

Spin och Flip

För att utföra olika sorters volter börjar du med att trycka ner en styrknapp i den riktning du vill snurra runt, medan du samtidigt håller X-knappen nertryckt för att förbereda hoppet. Antalet varv du snurrar avgörs av hur länge du håller styrknappen nertryckt. Ju längre du håller den nertryckt desto mer kommer du att snurra runt. Kom ihåg att det är bäst att landa med fötterna på marken om du ska få poäng för en korrekt utförd manöver.

Fakie

Begreppet "fakie" innebär helt enkelt att din spelfigur tittar bakåt. Det innebär också att brädan saktar ner rejält, vilket är nödvändigt för att man ska kunna utföra vissa saker. Det kan dessutom vara användbart när man ska igenom svårare partier i olika tävlingar och när man ska åka Free Style. Använd dig av L1- och R1-knapparna för att ta dig in i och ut ur "Fakie"-positionen.

Grundrörelser

Här kommer lite grundrörelser att träna på. De kan efter viss träning kombineras med andra grundrörelser när man ska göra kombinationsrörelser. Övning ger färdighet, både i backen och framför TVn.

Shifty	L1
Lien Air	Ner + R1
Indy Grab	Upp + R2
Frontside 180	Vänster + Spin
Mute Grab	Upp + R1
Stalefish	Ner + R2
Method	Ner + L2
Backside 180	Höger + Spin
Shuffle	L1 (håll nertryckt), L2
Flip	Upp + Flip
Backflip	Ner + Flip
Misty 180	Vänster/Upp
Nose Grab	Upp, Upp + R1
Tail Grab	Ner, Ner + R2
Indy Nosebone	Upp + R2 (håll nertryckt), L2
Tweak	Ner + R1 (håll nertryckt), L1
Melancholy	Ner + R1 (håll nertryckt), L2
Stiffie	Upp + R1(håll nertryckt), L2

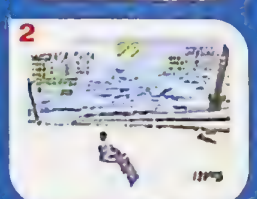
FREESTYLE

WHITE RESORT

1 Åk rakt på genom hela sektionen. Håll styrknappen nertryckt hela tiden för att hålla maximal fart.

2 Ta den här kurvan så långt ut som möjligt för att undvika att kollidera med barriären på andra sidan.

3 Håll dig nära klippan i den här vänstersvängen för att komma upp i så hög fart som möjligt när du kommer in i tunneln.



BUST A TRICK!

Hopp 1: Misty 360 Mute Grab
Hopp 2: Backside 1260 Tweak
Hopp 3: Fakie till Backside Nose Grab
Hopp 4: Frontside 180 Shuffle
Hopp 5: 720 Melancholy

SUNSET DOWNHILL

1 Håll dig strax utanför banan i den här sektionen. Det ger dig lite tid att förbereda dig för stockarna som ligger utslängda lite här och var.

2 Håll dig till vänster i det här hoppet och sväng sedan skarpt till höger när du landar för att klara kurvan.

3 När du åker nerför den här branta delen av det hela ska du försöka åka parallellt med klippkanten och dessutom hålla lämplig styrknapp nertryckt för att komma upp i så hög hastighet som möjligt.

4 Den här kurvan ska tas så långt till vänster som möjligt för högsta möjliga hastighet.

BUST A TRICK!

Hopp 1: Misty 720 Nose Grab
Hopp 2: Backside 1440 Stalefish
Hopp 3: Fakie till Backflip Shuffle
Hopp 4: Flip Melancholy
Hopp 5: Fakie till 720 Shuffle

BEAR IN THE FOREST

1 Håll dig till höger i det första hoppet. Fortsätt sedan att hålla till höger så slipper du dyka rakt ner i vattenfallet.

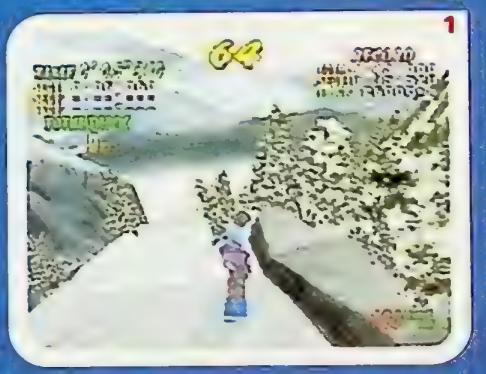
2 Sväng skarpt genast i den här kurvan om du vill undvika att åka av klippkanten rakt ner i avgrunden.

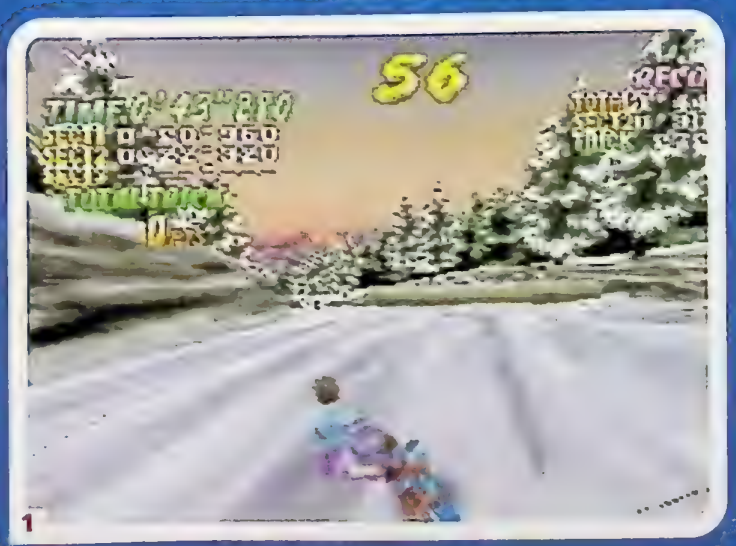
3 När du ska krångla dig igenom den här tradfyllda sektionen kan det vara till viss hjälp att hålla sig nära bankanten för att inte tappa orienteringen.

4 Såvida du inte tänkt plocka extrapoäng genom att göra ett snyggt hopp är det mer tidsbesparande att låta bli att hoppa här överhuvudtaget.

BUST A TRICK!

Hopp 1: Fakie till Backside 900 Tweak
Hopp 2: Backflip till Shuffle
Hopp 3: Misty 360 Shuffle
Hopp 4: Flip Melancholy
Hopp 5: Fakie till 360 Backside Shuffle





TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

BILARNA

Det finns åtta högpresterande bilar att välja mellan, alla med olika accelerationsförmåga, maxhastighet och korförmåga. Är du nybörjare är det bäst att välja ett något långsammare åk, exempelvis Honda Accord, och sedan gradvis klättra uppför hastighetsstegen. Det finns också två stycken gömda fordon, Stridsvagnen och Flexmobilen, som du kommer åt genom att skriva in CMGARAGE i namnrutan. Har du gjort som man ska får du höra Tiff Needell säga "Cheat Mode enabled".

HONDA ACCORD

Hondan är den bästa nybörjarbilen. Den har kanske inte världens högsta maxhastighet men överlägsen styrförmåga och synnerligen nybörjarvänlig kontroll.

AUDI A4

Audin accelererar bra, vilket är suverant när man ska starta eller varva om motståndaren direkt efter en skarp kurva. Tyvärr för det med sig att styrförmågan blir lidande, vilket gör att man kan förlora dyrbar tid vid trånga passager.

VAUXHALL VECTRA

Vectran är en av de snabbaste bilarna i spelet. Den är mycket svårstyrd och lämpar sig därför bäst för expertförare.

VOLVO 540

Volvon är naturligtvis utrustad med Turbo, vilket gör den väldigt snabb. Kraften under motorhuven gör bilen något svårstyrd för andra än experter.

FORD MONDEO

Den här bilen är en av de mest allsidiga i spelet. Den är också en av de kraftigast byggda bilarna. Använd den när du vill knuffa motståndarna av banan.

NISSAN PRIMERA

Det här är drömbilen. Hastighet och styrförmåga för expertföraren som vill bli vinnarförare.

PEUGEOT 406

Här har vi en bil som accelererar bra och åker fort annars också. Tyvärr är den också mycket svårstyrd, vilket gör den direkt livsfarlig i kurvorna.

RENAULT LAGUNA

Ännu en riktig vinnarbil med ett enda större fel. Lagunabilen är lite väl bräcklig, vilket gör att den lätt kan köras sönder av motståndare.

GÖMDA FORDON

STRIDSVAGN

Med tanke på att det är en stridvagn kan man inte säga att farten och accelerationen är alltför pjåkig. Dessutom har den en kanon, vilket ingen av de andra bilarna har. Gissa vad man kan göra med den.

FLEXMOBILE

Det här är inte ett åk man vinner tävlingar med. Farten och styrförmågan lämpar sig bättre för en dag på Solvalla.

BANORNA

Innan tävlingarna börjar får du se en överblick av banan du ska köra på. Det går inte att poängtera nog hur viktigt det är att du verkligen kan banorna innan du börjar tävla, om du vill hamna på prispallen förstås. Öva upp dig i Time Trial-delen av spelet för att lära känna banorna i lugn och ro utan besvärliga motståndare.

DEN DOLDA BANAN

För att komma in på den dolda banan Lavaland skriver du in namnet JHAMMO. Tiff Needell bidrar med ett kackt "Cheat Mode enabled" om du har gjort rätt.

ATT KÖRA FULT

Att bara kunna accelerera, bromsa och preja folk räcker inte alltid. Här kommer lite tips om fula knep de inte lär ut på körskolorna:

BLOCKERA

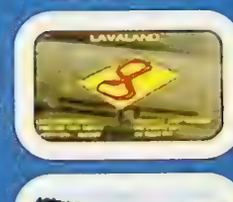
Titta i backspegeln och upptäck i god tid eventuella bilförare som försöker köra om dig och lägg dig sedan framför dem. Det här går sällan att kombinera med andra fula knep såvida man inte vill riskera att helt tappa bort vart man är på väg.

KAPA KURVOR

Du kan kapa vissa kurvor genom att köra över gräs eller liknande underlag. Ska du lyckas med det här knepet gäller det att styra rakt så att du inte förlorar kontrollen och börjar snurra runt. Försök inte göra det i ökenmiljö, sanden kommer att bli rena fällan.

KNUFFA

Det här tillhör väl inte avdelningen tillåtna manövrar, men vad ska man göra? En liten knuff kan få odesdigra konsekvenser för en motståndare om man gör så här. När en motståndare som ligger alldeles framför dig börjar sakta ner inför en kurva ökar du istället farten och knuffar honom mitt i kurvan varefter han förhoppningsvis snurrar allt vad han tål.



Utnyttja dina motståndare

Att klara vissa kurvor kan te sig ratt knepigt. Har du några motståndare framför dig kan du utnyttja dem i kurvorna genom att ta kurvan så långt in som möjligt och sedan använda motståndarna som buffert för att hindra dig från att åka av. Det kan vara värt lite repor i lacken.

Ur vägen!

Har du precis åkt av banan eller liknande är domarna inte på dig under ett par sekunder. Utnyttja de sekunderna till att krascha runt och åbaka dig så mycket som möjligt. Innan domarna börjar uppmärksamma dig gäller det att skada så många motståndare som möjligt.

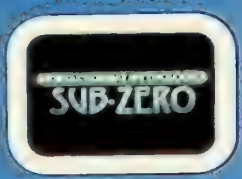
AUTO DESTRUCT

Fuska

När du spelar ska du trycka på Start för att pausa spelet. Sedan trycker du **Upp, Ner, Vänster, Höger, Ner, Höger, L1, R, R1** för att aktivera spelets fusk. Följande fusk går nu att utföra när du trycker in kombinationerna efter att du har tryckt på Start för att pausa spelet:

Blod L1, Ner, R1, Vänster, L1, Höger, R1
Odödlig Vänster, R1, Upp, L1, Upp, Höger, R1, Ner, L1
Änglar Upp, R1, Ner, L1, Upp, Vänster, R1, Höger, L1
Swarmers x 5 Upp, Ner, Upp, Vänster, Höger, R1, L1, R1, L1
Dubbel laser R1, L1, R1, L1, Upp, Ner, Upp, Vänster, Höger
Välja bil Vänster, R1, Höger, R1, Vänster, R1, Höger, R1
Välja uppdrag Upp, Ner, Cirkel, L1, R1, L1, Cirkel, Ner, Upp
Nästa uppdrag Fyrkant, Cirkel, R1, L1, Cirkel, Ner, L1, Upp
Extra nitros L1, Cirkel, Ner, L1, Upp, Fyrkant, Cirkel, R1
Alla pengar L1, R1, Upp, Cirkel, Ner, Fyrkant, Höger, R1, L1
Extra minut Ner, L1(2), Cirkel, Cirkel, R1, Upp, Fyrkant, L1
Osårbar L1, L1, L1, L1, Vänster, Cirkel, Cirkel, Fyrkant, L1
Obegränsat bränsle L1, Cirkel, Vänster, L1, Cirkel, R1, L1, Upp, R1, Ner
Förbättra bilen L1, R1, L1, Upp, Ner, Cirkel, Ner, Höger, Vänster, Fyrkant, R1
Avbugga bilen Upp, Höger, Vänster, Ner, Cirkel, L1, R1, R1, L1, Cirkel, Ner, Vänster, Höger, Upp
New York Time Trial L1, Höger, Ner, Vänster, Upp, R1
Tokyo Time Trial L1, Vänster, Höger, R1, Vänster, Höger, L1
Subway Time Trial L1, Vänster, L1, R1, Höger, R1
Alla sorters Time Trial R1, L1, Cirkel, Vänster, Cirkel(2), Vänster, L1, Cirkel

MK MYTHOLOGIES



Nivåkoder

Skriv in någon av följande koder och tryck sedan på x för att komma till önskad nivå:

Elements of wind	THWMSB
Elements of earth	CNSZDG
Elements of water	ZVRKDM
Elements of fire	JYPPHD
Prison of souls	RGTKCS
Shinnok's fortress	QFTLWN
Quan Chi's sanctuary	XJKNZT

PANDEMONIUM 2

Nivålösenord

Ice prison	EMIAGCAI
Zorrscha's lab	OMACCBAI
Hot pant's	FAIAGCBI
Stan's the man	FEKAGCCA
Oyster destroyer	LGBFIICE
Puzzle wood	LMBBIIEE
Temple of Nori	IEBBIIGF
Egg! Egg!	KNBBIIAI
Huevos Libertad	LGBJIICI
Pipe house	LOBJIIEI
Hate tank	IGBJIIGJ
Fantabulous	FFCAGCCC
Mr Schneobelen	FHCAGCCK
Collide O Scope	FJKEGCDC
The zoul train	FLKEGCDK
Lick the toad	ADIKBIIB
The bitter end	ADMIBIID
Rub the Buddha	MAECC8EJ

TEKKEN 2

Håna fienden

När du har vunnit en strid trycker du in Höger, Vänster, Fyrkant och Cirkel för att få din figur att göra narr av den fallne på japanska.

Vinn utan att slåss

Gå in på Option Mode. Tryck sedan ner och håll nere R1. Nu trycker du in Cirkel, Cirkel, Triangel, X, X, Cirkel och Triangel. Nästa gång du påbörjar ett enmansspel behöver du bara trycka på R1 + L1 för att vinna.

Ytterligare

12 MÅNADERS RÄNTEFRI AVBETALNING!

NINTENDO64 **Ordertel: 0414-100 54, orderfax: 0414-100 96**

PlayStation

Bäste kund!

Vi kan erbjuda dig spel till såväl Nintendo som Playstation. Det unika med oss är att vi lämnar 3 års garanti på alla spel, samt att vi står för alla fraktkostnader. När det gäller hela paket med enhet + spel så har vi specialiserat oss på 12 månaders räntefri avbetalning.

Välkommen med din order!

Paket!

Billigare – Smartare – Enklare!

STORA N 64 PAKETET
Nintendo 64
2 [illegible] spel
Extra handkontroll
+
Minneskort
+
Rumble Pack
Paketpris: 3.895:-
354:-/mån

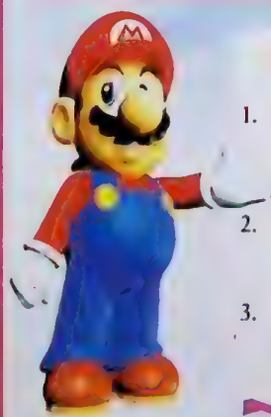
N 64 STANDARD PAKETET
[illegible] 64
[illegible] spel
+
Extra handkontroll
+
Minneskort
Paketpris: 2.995:-
272:-/mån

Nintendo
Golden Eye
Extra handkontroll
2 Rumble Packs
Paketpris: 3.095:-
289:-/mån

STANDARD PAKETET
Playstation
+
Valfritt spel
+
Extra handkontroll
+
Minneskort
+
Väska
Paketpris: 2.795:-
254:-/mån

STORA PSX PAKETET
Playstation
+
3 valfria spel
+
Extra handkontroll
+
Minneskort
+
Väska
Paketpris: 3.795:-
345:-/mån

FINAL FANTASY PAKETET
Playstation
Final Fantasy
Minneskort
Paketpris: 2.495:-
227:-/mån



Betalningsalternativ

1. 12 månaders räntefri avbetalning.
   Köpet delas upp på 11 lika stora betalningar
   Endast 250:- i uppl. avgift, samt 24:- /mån tillk.
   Krav: ålder 18 år, samt fast inkomst.Är du under 18 år får dina föräldrar stå som ansvarig.
2. Köp nu – betala om 4 mån.
   Vi skickar dina varor till dig idag och du betalar först om fyra månader.
   Endast 250:- i avgift tillkommer.
3. Kontant betalning.
   Vi skickar dina varor, så löser du ut dem på posten.
   OBS! Inga avgifter tillkommer.

Ordertel: 0414 - 100 54, orderfax: 0414 - 100 96
Sänd talongen till: JP Spel AB, box 17 272 21 Simrishamn

Order

JPspel

Namn:

Adress:

Postadress:

Tel:

Pers. nr:

Underskrift:

Betalningsalternativ:
☐ Kontant
☐ 12 mån. räntefritt
☐ Köp nu – betala om fyra månader

Res. för ev. prisändringar

Spel A-Ö

Aero Fighters Assault	699:-
Aero Gauge	699:-
Blast Corps	699:-
Bomberman 64	599:-
Chameleon twist	649:-
Clay fighter	699:-
Crusin USA	599:-
Dark Drift	699:-
Diddi Kong racing	649:-
Doom 64	799:-
Duke nukem 64	699:-
Dual Heroes	699:-
Extreme G	699:-
F1 Pole Position	699:-
Fifa 98	599:-
Fighters Destiny	699:-
Forsaken	699:-
Golden Eye	699:-
ISS 64	699:-
Killer Instinct	699:-
Lamborghini	699:-
Lylat Wars	749:-
Mace the dark age	699:-
Mario 64	649:-
Mario Kart	649:-
Mischief Makers	549:-
Mission Impossible	699:-
MRC	799:-
Mystical Ninja	699:-
Nagano OS	699:-
Nba Hang time	799:-
Nba Pro	649:-
Nhl Breakaway	699:-
Olympic Hockey	699:-
Quake 64	699:-
Snow bord kids	499:-
Starwars	699:-
Tetris Sphere	499:-
Top gear rally	699:-
Turok	749:-
Virtua Chess 64	699:-
WCW	699:-
Wargods	699:-
Wayne Gretsky	799:-
Wayne Gretsky 98	699:-
Waverace	649:-
Wetrix	699:-
Wrecking balls	699:-
Yoshis Story	649:-

Tillbehör

Rumble pack	199:-
Minneskort	199:-
Handkontroll grå	299:-
Handkontroll färg	349:-
blå, grön, gul, röd, svart	
RF kit	249:-

Månadens Spel!

NHL Breakaway 699:-

Spel A-Ö

Abes oddessy	549:-
Ace combat 2	549:-
Agent Armstrong	549:-
Alundra	549:-
Arcade greatest hits	569:-
Auto Destruct	499:-
Batman & Robin	499:-
Beast Wars	499:-
Bloody roar	589:-
Broken Helix	589:-
Bushido blade	549:-
Castlevania X	549:-
Colony wars	549:-
Constructor	499:-
Cool Boarders 2	549:-
Crash bandycoot 2	549:-
Crime Killer	499:-
CROC	499:-
Dark Omen	499:-
Diablo	499:-
Die Hard trilogy	299:-
Discworld 2	549:-
Duke nukem 3D	549:-
Fade to black	399:-
Fighting force	549:-
FIFA 98	499:-
Final Fantasy 7	549:-
Formula 1 97	549:-
Formula kart	499:-
Forsaken	499:-
Frogger	499:-
G-police	549:-
Herkules	549:-
Independence day	499:-
Indy 500	549:-
Jet moto 2	549:-
Lucky Luke	549:-
Lost World	499:-
Madden 98	499:-
Midnight run	549:-
Monopoly	499:-
Monster trucks	549:-
Moto Racer	499:-
Motorhead	499:-
Nagano OS	549:-
Nascar 98	499:-
Need for speed 3	499:-
Nba live 98	499:-
Nhl 98	499:-
Nhl Face Off	549:-
Nuclear strike	499:-
Overboard	549:-
Pandemonium 2	499:-
Parappa	399:-
Pga tour 98	499:-
Powerboat	499:-
Power play hockey 98	549:-
Power soccer 2	549:-
Rapid racer	549:-
Reboot	499:-
Red alert	549:-
Resident Evil 2	579:-
Resident Evil dir. cut	549:-
Risk	499:-
Riven	549:-
Road Rash	399:-
Road Rash 3	499:-
Screamer 2	549:-
Skull Monkey	499:-
Sim City 2000	499:-
Soviet strike	299:-
Spice world	549:-
Steel regin	499:-
Super Motocross	499:-
Syndicate wars	499:-
Test drive 4	499:-
Theme Hospital	499:-
Time crisis	849:-
TOCA	549:-
Tomb raider 2	549:-
Toshinden 3	549:-
V-rally	549:-
Warcraft 2	499:-
Wargods	549:-

Tillbehör

Handkontroll	349:-
Minneskort	249:-
Väska	199:-
Mus	349:-

Återigen har vi sammanställt en, i våra ögon, monsterbra CD för att tillfredsställa ert spelbehov. Zombier, fräcka ödlor och jäkliga busfrön presenteras i spelbara demoversioner. Vem kan motstå ett sådant erbjudande?

Resident Evil 2

(1)Woops...fel dörr! (2) Att döda en zombie är inte det lättaste.

- Utgivare: **Virgin Interactive**
- Speltyp: **Äventyr**
- Demotyp: **Spelbar demo**

Capcom gör återigen sitt bästa för att skrämma vettet ur oss och den här tio minuter långa demon räcker för att nackhåren ska resa sig. *Resident Evil 2* utspelar sig i och omkring polisstationen i Raccoon City, några månader efter första äventyret. Stadens befolkning består till nittio procent av zombier och det är till detta helvete som den oerfarne polisen Leon blivit kommenderad. När han anländer möts han av arbetskamrater som bokstavligen vill sätta tänderna i honom.

Självklart känner Leon sitt ansvar och bestämmer sig för att rensa upp i staden, något som inte är det enklaste när man inte har en aning om var man ska börja någonstans. Precis som det första spelet är *Resident Evil 2* en blandning av action och äventyr, vilket innebär en hel del skjutande och svettiga problem att lösa. Stäck lampan och stäng av telefonen, det är dags att gå till jobbet.

Kontroller:

- ← Vänster
- → Höger
- ↑ Fram
- ↓ Bak
- ○ Springa
- □ Inventarielista
- R1 Attackställning
- ✕ Använda vapen/öppna dörr/undersöka

Övriga insläg:
I den kompletta versionen har man möjlighet att välja mellan två karaktärer, Leon och Claire, som helt går sina egna vägar under spelets gång. De nya vapnen (exempelvis kraftfulla eldkastare och raketgevär) är väldigt användbara och nyttiga, eftersom *RE2* innehåller fler monster än tidigare.

Ytterligare information:
Gå tillbaka till sidan 34 för att läsa vår recension av *Resident Evil 2*.

Gex: Enter The Gecko

[1] Ju större de är desto tyngre faller de. [2] Gex kan suga sig fast på vissa väggar. [3] Den här ödlan har stil.

[1] Gex främsta vapen är svansen. Den kan bland annat användas till att vifta till TV-apparater och samla bonusföremål. [2] Attityd var ordet.

- Utgivare: BMG
- Speltyp: Plattform
- Demotyp: Spelbar demo

Kontroller:

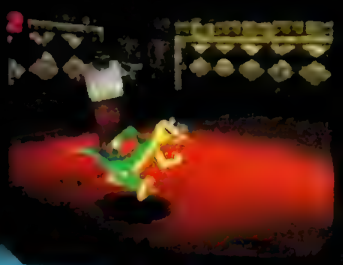
- ← Vänster
- → Höger
- ↑ Fram
- ↓ Bak
- L2 + R2 Huka sig
- R1 + R2 Rotera kameran
- △ Hoppa
- ○ Vifta med svansen
- □ Ändra kamerahöjd
- ✕ Fånga med tungan

Övriga intag:
Gex: Enter The Gecko är ett väldigt snyggt spel och har en härlig atmosfär. Det finns massor av fiender och mycket utrymme för obunden utforskning. Crystal Dynamics har helt enkelt lyckats riktigt bra och Crash och de andra får se upp.

Ytterligare information:
En komplett recension av *Gex: Enter The Gecko* kommer i nästa nummer av PlayStation-Magasinet.

På senare tid har det kommit flera stycken riktigt bra tredimensionella plattformsspel, nu får uppföljarna till *Pandemonium* och *Crash Bandicoot* sällskap av det Crystal Dynamics-utvecklade *Gex: Enter The Gecko*. För tre år sedan såg det första tvådimensionella *Gex*-spelet dagens ljus och nu är alltså äntligen den charmiga ödlan tillbaka. Det har återigen blivit dags för Gex att möta sin ärkefiende Rez och hindra honom från att ta över hela världens TV-kanaler.

Handlingen utspelar sig i Media Dimension, en värld full av filminspirerade banor i kung fu-, science fiction- och *Jurassic Park*-stil. Demon erbjuder ett smakprov i form av Smeliranser, en bana baserad på olika skräckfilmer, full med monster och spöken. Ett litet tips är att vifta till TV-apparaterna med svansen, då kommer en magisk fluga att uppenbara sig och om Gex sväljer den får han oanade krafter.



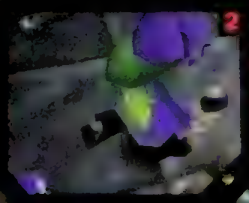
[1] Det är viktigt att snabbt lära sig att kontrollera hoppen. [2] Ibland är den bästa lösningen att strunta i vissa monster. [3] Gex som Stormtrooper.

Rascal

- Utgivare: Psygnosis
- Speltyp: Plattform
- Demotyp: Spelbar demo

Det andra plattformsspelet på demoskivan kommer från veteranen Travellers Tales som tidigare gjort bland annat *Toy Story* och *Mickey's Wild Adventure* till PlayStation och *Sonic R* till Saturn. Man spelar som Rascal, son till den kidnappade professor Casper Clockwise. Spelet går ut på att man ska ta sig genom de sex olika världarna och befria farsan. Världarna bygger på olika teman som Western och Aztek och det är den sistnämnda som finns på månadens skiva.

Alla sedvanliga plattformsinslag, det vill säga samla föremål, hoppa, springa och besegra fiender, finns med och grafiken är otroligt snygg. Kontrollen tar ett tag att vänja sig vid och kameran behöver justeras ofta, men när man väl satt sig in i dessa teknikaliteter är det ganska roligt att spela *Rascal*.

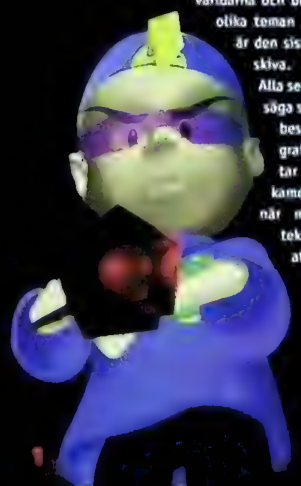


1:1 Se upp för den dödligt heta lavan.
2:2 Kameravinklarna går lyckligtvis att justera.
1:1 Farsan! Var är du?

Kontroller:

- ← Vänster
- → Höger
- ↑ Fram
- ↓ Bak
- ○ Skjuta bubblor
- ○ Hoppa/simma
- L [2] + R [2] Ändra kameravinkel

Övriga inslag:
De sex världarna erbjuder arton väldesignade banor och man spelar i realtid. Det bästa med *Rascal* är utseendet och hastigheten, men man får sig även ett och annat skratt under spelets gång.



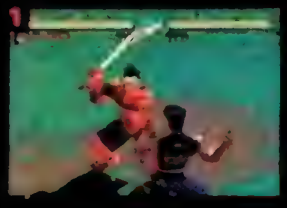
1:1 Rascals enda vapen mot de hårdhänta kidnapparen är bubblor... knappast rättvist. 1:1 Vatten, vatten, bara vanligt vatten.

Dynasty Warriors

- Utgivare: Ocean
- Speltyp: Beat 'em up
- Demotyp: Spelbar demo

För de som inte kan få nog av beat 'em up-spel, kommer ett litet smakprov på Oceans senaste bidrag till genren. Handlingen utspelar sig i ett feodalistiskt Kina kring år 200, där stavar och svärd var vapnen man duellerade med. *Dynasty Warriors* kommer förmodligen inte att gå till historien som ett av de mest originella spelen, men det är åtminstone underhållande. Trots att de grundläggande manöverna är enkla, finns en hel del utrymme för taktiska dispositioner.

Demoversionen går bara att spela en spelare i taget och man kan välja mellan två karaktärer: Hang Fei och Xiahou Dun. Mätaren på skärmen avser mängden Chi-energi, ju mer man har desto mer specialmanövar kan man göra. Må bästa man vinna.



1 I det feodalistiska Kina slogs man om mark. 2 Man behöver ett bra försvar för att bli framgångsrik.

Kontroller:

- ↑ Hoppa
- ↓ Ducka
- → Fram
- ← Bak
- Hugga
- Börjera om
- Parera
- Sköta

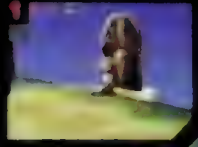
Övriga inslag:

Den kompletta versionen innehåller tolv karaktärer och man kan vara två spelare samtidigt och slåss såväl mot varandra som tillsammans. Bakgrunderna föreställer historiska stridsplatser.

Terra Incognita

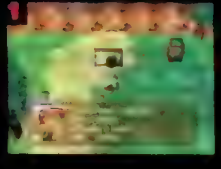
- Utgivare: SCEE
- Speltyp: Plattform/RPG
- Demotyp: Spelbar demo

Ett här Yaroze-spelet ger en glimt av en imponerande kombination av *Final Fantasy VII* och *Super Mario 64*. Man spelar en äventyrare som seglat till en öde ö för att leta efter ett gyllene piedestal med magiska krafter. Under äventyret måste man besegra underliga monster, samla nycklar och andra föremål samt lösa en del problem.



1 Nycklarna används till att öppna dörren. 2 Kistorna kan användas som platser, men det går precis lika bra att kasta dem på tvärt.

1 *Terra Incognita* är en hybrid av plattformsspel och RPG. 2 Spelet innehåller en del gulliga scener.



Kontroller:

- ← Vänster
- → Höger
- ↑ Fram
- ↓ Bak
- Svärd/Lyfta/Kasta/Låsa
- Hoppa
- Använda helande dryck
- L2 + R2 Justera kameran
- R1 + R2 Zooma in och ut

Övriga inslag:

Trots sin status som amatör, har Fatal-gruppen lyckats skapa imponerande och avancerad grafik. Det finns två olika slut och vilket man får se beror på hur framgångsrik man har varit under äventyret. Värt att notera är översättningen från japanska till engelska, den verkar vara gjord av en person som inte talar något av språken.

Ytterligare information:

Mer information om Yaroze finns att få på Sonys hemsida (http://www.scee.sony.co.uk/). Det går även att skriva till adressen som finns på demoskivan.

Nästa Månad

Gran Turismo

Det bästa PlayStation-spelet någonsin? Läs vår sexsidiga recension så får du veta allt.

Tekken 3

Namco förbättrar världens bästa beat 'em up. Mer om höstens hårdaste spel redan i nästa nummer.

Plus

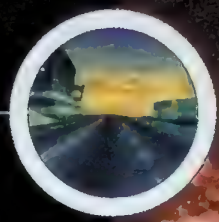
Batman & Robin, Golden Goal, Heart of Darkness, Motorhead och Bomberman.

Kommer den 26 maj

Svenska PlayStation Magasinet

APR

NÄSTA MÅNADS CD



Motorhead

Newman Haas Racing

z

Crime Killer

Nightmare Creatures

Nästa månad möts två av vårens bästa racingspel på vår exklusiva PlayStation-skiva. Förutom att testa dem kan du se rullande demoversioner av svenska *Kula World* och suveräna *Gran Turismo*.

NORDIC GAMES POSTORDE

nordic games postorder

Box 5083, 650 05 Karlstad

Tel: 054-18 83 18

Fax: 054-10 16 50

Vi har öppet vardagar 10–19 och lördagar 11–15

- Sveriges lägsta priser.
- Två års garanti.
- 24 timmars leverans om du ringer innan kl.16.30.

Detta har gjort oss till Nordens största postorderföretag av spel.

KÖPINFORMATION

[illegible]

BUTIK I KARLSTAD

[illegible] 054-152448. [illegible]

ÖPPETTIDER: Vardagar 12-18 Lördagar 11-15

ÅTERFÖRSÄLJARE

[illegible] Med 50.000 spel och över 800 titlar [illegible]

[illegible]

OBS! [illegible] 054-18 83 18.

VIKTIG INFORMATION

[illegible]

054-18 83 18 vard. 10–19, lörd. 11–15

[illegible]

HEMKÖRT INOM 24 H

[illegible] kl.16.00 [illegible] 99 kronor [illegible]

OBS! [illegible]

[illegible]

Sveriges bästa paketpriser!!!

PLAYSTATION BASEN-HETER

RACING-PAKET Spara [illegible]00:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, det utmärkta bilspelet Need for Speed 3 (två spelare samtidigt), en riktig analog ratt med pedaler, ett minneskort i valfri färg, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2999:-**

STANDARD-PAKET Spara 250:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 1900:-
Nordic-pris **1599:-**

NORDIC-PAKET Spara 750:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, minneskort i valfri färg, ett valfritt spel ur "paketspels"-rutan, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 2650:-
Nordic-pris: **1899:-**

GIGANT-PAKET Spara 1300:-

Basenhet inkl.demo-CD, två handkontroller varav en kopia, ett helt nytt valfritt spel, två valfria spel ur "paketspels"-rutan, två stycken förlängningskablar till handkontrollerna, minneskort som är 16 gånger större normalt, scartkabel, strömsladd samt två års garanti.

Ord.butikspris cirka 4000:-
Nordic-pris: **2699:-**

PAKETSPEL

Nanotek Warriors • Namco Museum vol.4 • Syndicate Wars • Darklight Conflict • Gridrun • Tunnel B1 • Blast Chamber• Re-Loaded

Vi reserverar oss för slutförsäljning av vissa titlar. Det kommer regelbundet in nya paketspel, ring oc[h] fråga!. Normalt butikspris för paketspel är cirka 500 kronor. Nordic Games postorderpris på dessa numera är dock 169-299:-/st.

PLATINAKAMPANJ!!!

Köp 2 eller fler och få en HK Power Pad utan extra kostnad!!!!!! (ord. pris 129:-)

PSX TILLBEHÖR

449:-

ERAZER MP 5 GUN

Väldigt tuff pistol i realistiskt k-pist utförande.
- Fireknapp som gör att det sprids en stor skottsalva på ett tryck.
- Kickback vibrationer när du skjuter. Denna funktion kan även stängas av.
- Speciell "Special Weapon"-knapp som kan användas på vissa spel.
- Autofire och autoreloadknappar. Även manuell skottladdning.
- Passar alla Playstation och Saturn pistolspel. Även GunConspel såsom Time Crisis, Point Break, Gun Bullet m.fl.

För dig som vill ha det mest extrema. Enorm succé i USA och England.
Kräver 4st AA batterier (ingår ej). Tillverkad av Blaze.

KAMPANJPRIS!

399:-

PRO ACTION REPLAY – uppgraderad

Marknadens bästa "fusk/kod" adapter som gör att du göra saker som du bara drömt om i dina favoritspel. Evigt liv, hoppa längre, upptäck nya nivåer, nya vapen, hemliga bilar m.m. Med denna adapter blir dina gamla spel som nya.
Action Replay är helt menybaserad där du mycket lätt kan se alla koder som finns tillgängliga.
Med en helt ny teknologi har Datel byggt in en minnesfunktion vilket gör att du kan spara dina favoritkoder. Givetvis är Action Replay förprogrammerad med alla de senaste koderna.

Finns även för Nintendo 64 och Sega Saturn.

För nya koder eller mer info surfa gärna in på www.datel.co.uk eller ring Datels hotline på 00944-1782745990.

HK BARRACUDA

SUCCÉ I USA!

399:-

Endast hos Nordic Games!

Ny unik multifunktion handkontroll. Enligt vår egen testavdelning marknadens snyggaste och bekvämaste kontroll. Barracuda kommer ge dina spel en ny dimension och helt andra valmöjligheter. 14 stycken programbara knappar med vilka du en för en kan skapa och spara just din egen knappkombination. Utmärkt för t.ex fighting och sportspel.
– 3 olika kontrollägen; standard (digital), analog joystick och analog pad.
– Autofire knapp
– 10 programbara fireknappar
– Alla "vanliga" knappar som finns på originalkontrollen.
Utförlig engelsk manual ingår.

STORSÄLJARE!

549:-

REAL ARCADE LIGHT GUN

Marknadens hetaste och mest realistiska pistol finns nu äntligen i lager. Utvecklad av kräsna gamers som har gett den alla de funktioner och kännetecken som enbart riktiga freak vill ha. Enbart pistolen väger över 0,7 kg, vilken ger en härlig verklighetskänsla. Inbyggt är också en kickback som ger en kraftiga rekyler när du skjuter. För att ge kickbacken maximal effekt drivs den med en separat AC-adapter som medföljer. Fotpedaler för att omladda skott ingår för att få en riktig arkadkänsla à la Time Crisis. Vill du ej använda pedaler och kickback när du spelar justeras det med en on/off knapp.
Denna pistol passar alla normala pistolspel för Playstation och Saturn. I ett speciellt GunCon läge fungerar den även med Time Crisis m.fl.
Häftigaste pistolernas Rolls Royce idag! Enligt flera tidningstest i England bättre än Namco's egen pistol. Tillverkad av Joytech europé.

RUMBLE VÄST – INTERACTOR – Virtual Reality Game Wear

Interactor ger dig en helt ny dimension när du spelar TV/PC-spel. – Koppla på dig västen och känn vibrationerna av t.ex. slagen i fightingspel, kraschar i bilspel m.m.
Interactor reagerar på ljudvågor i spel och musik och fungerar till alla tekniska apparater med Stereouttag. t.ex:

NINTENDO 64 – PLAYSTATION – SATURN – PC – CD-SPELARE – VIDEO m.m.

Som bonus medföljer en Rumble Pack cartridge för Nintendo 64, vilken förstärker effekten med alla "Rumble"-spel.

Tidigare pris 1.495:-

DUNDERSUCCÉ BESTÄLL NU!

ENDAST 499:-

HK ASCIIGRIP

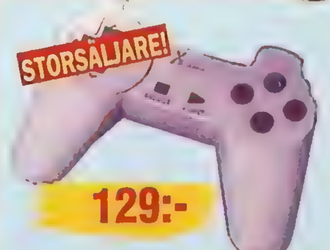
Ascii succékontroll finns äntligen i officiell europeisk version. Utvecklad för att passa til speciellt rollspel. Idén är att du med endast en hand kan kontrollera ditt spelande. Detta kan vara bra om du t.ex skall göra anteckningar samtidigt som du spelar. Givetvis programbara knappar för att du skall kunna ställa in just dina egna favorit kombinationer. Officiell Sony produkt.

399:-

HK ASCIIPAD

Officiell Sony kontroll liknande originalet. Annorlunda design för att vara mer bekväm. 360 graders styrkors för maximal precision.
Högsta kvalitet!

199:-



STORSÄLJARE!

129:-

HK POWER PAD

Exakt kopia på Sony's originalkontroll. Enligt uppgift tillverkad på samma fabrik som Sony's egna kontroller. Enda skillnaden är att de saknar Sony's logotype och originalbox. Finns i sex olika färger; svart, gult, blått, rött, grönt och grått. Bra kvalitet!

Köp 2 – betala 119:-/st

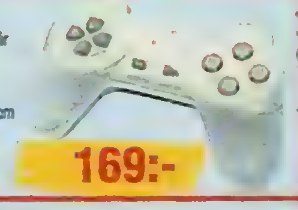
HK COMBATPAD

Tufft kamouflagefärgad i grönt/svart/brunt. Med turbo- och slowmotionknappar vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Bra kvalitet!

169:-

HK XTREMEPAD

Häftig kontroll som blir självlysande när du släcker lampan. Med turbo- och slowmotionknappar vilket ökar underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Tuff att ha på kvällen. Överraska dina kompisar med "knäppaste" kontroll någonsin! Bra kvalitet!



169:-

ARCADE STICK

Officiell Sony joystick tillverkad av Ascii. Stor bordsstick som i princip förvandlar dina fightingspel till arkadversioner.
360 graders styrspak med inbyggd microswitchteknik för maximal precision. I övrigt samma funktioner som Sony's orginal kontroll. Tips! – Kanonbra att spela fightingspel med. Extra kul när man har 2 st samtidigt!

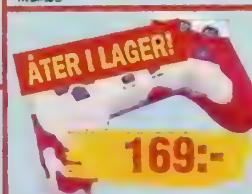
Köp 2 – betala 349:-/st

399:-

MAD CATZ RATT

Den bästa ratten på marknaden hittils. Analog ratt och lösa pedaler med broms och gas.
Växelspak för att ge extra bra realism.
En klassiker som alla fantatiker av bilspel bör ha hemma. Fungerar bäst på alla spel som stödjer "optional controller" ikon på spelboxarnas baksida (F1'97, Rage Racer, V-Rally m.fl.)

649:-



ÅTER I LAGER!

169:-

HK FIGHTERPAD

Osmakligt blodsfärgad rött/vitt. Med turbo- och slowmotionknappar, vilket underlättar i många spel. I övrigt är kontrollen i exakt samma utförande som originalet. Med denna blodkontroll blir släkten garanterat upprörd! Bra kvalitet!

HK SONY ANALOG

Sony's egna analoga och digitala kontroll. Två analoga styrspakar liknande Nintendo's kontroll. Numera är i princip alla spel kompatibla med analog kontroll. Bör finnas hos alla PSX gamers!

Köp 2 – betala 329:-/st

399:-

MINNESKORT 720 BLOCK

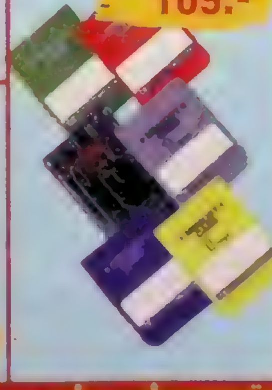
Komprimerat minneskort som kan spara upptill 720 block. Digital display där du lätt ser vilken sida du sparar på. Tillverkat av Datel för högsta kvalitet. Motsvarar 48 stycken standard minneskort.

649:-

MINNESKORT STANDARD

Exakta kopior av Sony's original minneskort. Tillverkade med Motorola's chip för att ha högsta kvalitet. Våra kort skall inte förväxlas med billigare kopior från andra. Finns i sex olika färger; transparent, gult, blått, rött, grönt och grått.

169:-



RGB/Super AV Kabel (G-Con 45)

Ny 2 meter specialkabel för dig som inte kan koppla in din G-Con 45 pistol. Detta är nu möjligt tack vare de tre phono pluggarna som sitter på denna RGB-kabel. Denna RGB ger dig också en bättre bild vilket gör det ännu enklare att sikta!

249:-

HK SONY ORIGINAL

Exakt samma kontroll som medföljer basenheten. Vill du ha ett säkert kort så är det en bra investering...Tre färger; grå, svart och vit.

249:-

NU ÄVEN SVART & VIT!

Köp 2 – betala 219:-/st

PRISSÄNKT!

MINNESKORT 240 BLOCK

Komprimerat minneskort som kan spara upptill 240 block. Välj minnessida med den knapp som [illegible]. Tillverkat av Joytech Europe Ltd. Motsvarar 16 [illegible]

329:-

Antennkabel	249	Link Up Kabel	199
Antennkabel äldre modell	249	Minneskort 360 Block, Datel	[illegible]
Antennkabel, Universal (N64 & PSX)	299	[illegible]	[illegible]
CD-SIM (10 PSX-spel)	149	[illegible]	[illegible]
HK Analog Dual Shock JAP	499	[illegible]	[illegible]
HK Analog Dual Shock	449	[illegible]	[illegible]
HK Analog Original	399	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
HK Original	249	RGB Kabel	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

PRODUKTERNA I VÅRA ANNONSER FINNS ÄVEN HOS VÅRA ÅTERFÖRSÄLJARE RUNT OM I SVERIGE.
Kontakta din lokala handlare för mer information.

NORDIC GAMES POSTORDER TE

NYA PLAYSTATIONSPEL

Störst sortiment – 24 timmars leverans – Sveriges lägsta priser

HETA NYHETER

Alundra	48
Diablo	42
Gran Turismo	46
Need For Speed 3	42
Premier Manager 98	39
Resident Evil 2	54

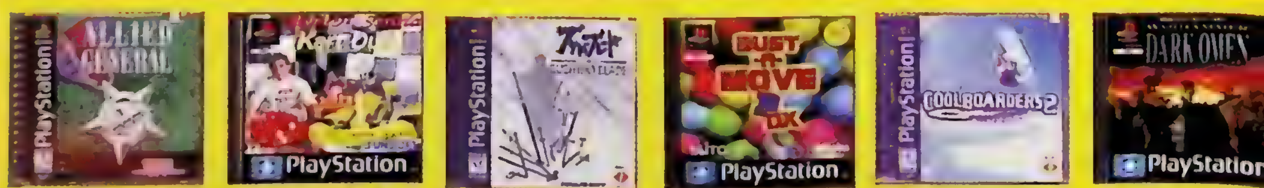
ÖVRIGA NYHETER

Arcades Greatest Hits 2	449:-
Breath of Fire 3	449:-
Colin McRae Rally	439:-
Dark Omen	429:-
Deathtrap Dungeon	439:-
Forsaken	479:-
Gex 3D: Enter the Gecko	399:-
Indy 500	499:-
Jet Raider 2	419:-
Kula World	419:-
Lucky Luke	449:-
Mega Man 8	449:-
Mega Man Battle & Chase	449:-
Men in Black	399:-
Motorhead	449:-
NBA Pro	499:-
Newman Haas Racing	479:-
NHL Face Off 98	349:-
One	399
Pitfall 3D	469
Reboot	429
Road Rash 3D	429
Snow Racer 98	419
Street Fighter 2 Collection	439
Theme Hospital	429
World Cup 98	429
VR Powerboat Racing	449

ÖVRIGA ORDINARIE SPEL

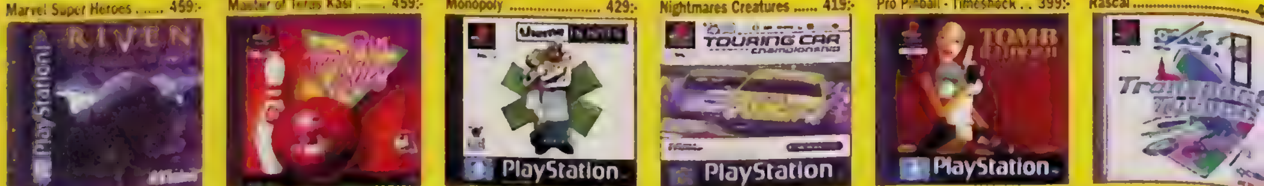
Ace Combat 2	389
Actua Golf 2	419
Actua Ice Hockey	419
Actua Soccer 2	419
Adidas Power Soccer 2	399
Arcades Greatest Hits	399
Ark of Time	399
Auto Destruct	399
[illegible] Wars	429
Bloody Roar	499
Broken Sword 2	419
Bubble Bobble	349
Castlevania	479
Caesars Palace	449
Chill	419
Clock Tower	399
Colony Wars	399
Command & Conquer Red Alert	479
Crash Bandicoot 2	449
CROC	349
Deathtrap Dungeon	499
Devils Deception	449
Diablo	429
Discworld 2	399
Duke Nukem 3D	399
Extreme Snow Break	399
FIFA 98	349
Fighting Force	399
Final Fantasy 7	469
Formula 1'97	479
Formula Karts	349
Gex 3D Enter the Gecko	399
Gran Turismo	469
Grand Theft Auto	399
Heavens Gate - Yusha	349
Hercules	499
Independence Day	399
[illegible]	449
Jersey Devil	479
Jet Raider 2	419
Jonah Lomu Rugby	449
Jurassic Park The Lost World	299
K1 Arena Fighters	499
Last Report	399
Legacy of Kain	349
Lethal Enforces	399
Madden 98	349
Magic The Gathering	399
MDK	349
Midnight Run	399
Moto Racer	299
Nagano Winter Olympics	399
Nascar 98	349
NBA Live 98	349
Need For Speed 3	429
Newman Haas Racing	479
NHL 98	349
NHL Face Off 98	349
Nuclear Strike	299
Oddworld Abe's Odessey	299
One	399
Overboard	399
[illegible]	349
Pax Corpus	499
Perfect Assassin	399
PGA 98	349
Premier Manager 98	399
Psychic Force	349
Rampage World Tour	399
Rapid Racer	299
Reboot	429
Resident Evil 2	549
Resident Evil Directors Cut	499
[illegible]	429
Road Rash 3D	429
[illegible] 2	399
Rosco McQueen	349
[illegible]	399
Skull Monkeys	399
Street Fighter	499
Street Fighter Ex Plus	499
Tennis Arena	399
Test Drive 4	349
Theme Hospital	429
Time Crisis + Pistol	[illegible]
Vandal Hearts	399
Warcraft 2	299
WCW vs the World	399
[illegible]	399
[illegible]	349

ORDINARIE SPEL

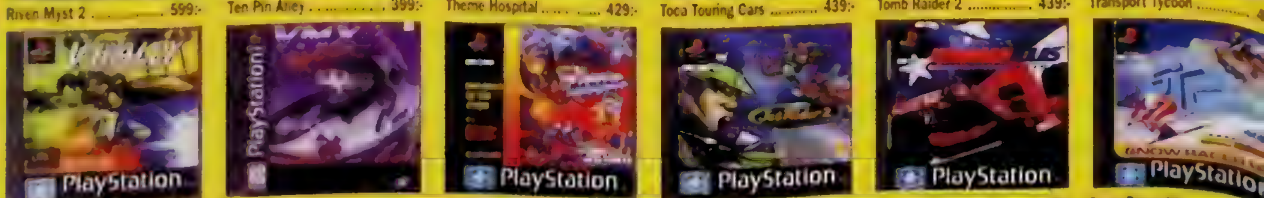


Allied General	499:-
Ayrton Senna Kart Duel 2	449:-
Bushido Blade	419:-
Bust A Move 3	399:-
Cool Boarders 2	419:-
Dark Omen	4

Marvel Super Heroes	459:-
Master of Teras Kasi	459:-
Monopoly	429:-
Nightmares Creatures	419:-
Pro Pinball - Timeshock	399:-
Rascal	4



Riven Myst 2	599:-
Ten Pin Alley	399:-
Theme Hospital	429:-
Toca Touring Cars	439:-
Tomb Raider 2	439:-
Transport Tycoon	4



V-Rally	439:-
VMX Racing	449:-
X Men	449:-
Jet Rider 2	419:-
Newman Haas Racing	479:-
Snow Racer 98	

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

TOPPSPEL TILL FYNDPRISER!!!

Colony Wars 399

CROC 349

Duke Nukem 3D 399

Fighting Force 399

Grand Theft Auto 399

Jur. Park The Lost World 299

Moto Racer 299

Nagano Winter Olympics ... 399

Nuclear Strike 299

Oddworld Abe´s Odessey 299

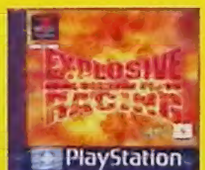
Test Drive 4 349

Warcraft 2 299

REASPEL

från endast **169:-** /st

Blast Chamber 199:-



Explosive Racing 249:-

Gridrun 169:-

Mass Destruction 199:-

Nanotek Warriors 169:-

Re Loaded 199:-

Trash It 199:-

Tunnel B 1 ..... 199:-

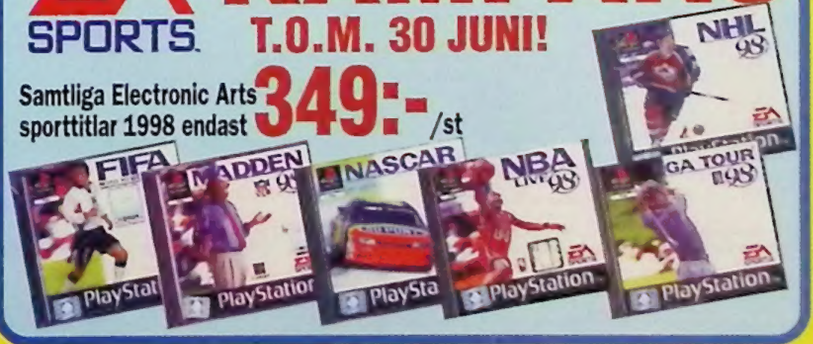
X 2 ..... 199:-

Actua Soccer Club Edition	249
Battlestation	199
Blast Chamber	199
Critical Depth	299
Crow City of Angles	249
Descent 2	199
Disruptor	299
Excalibur	249
Explosive Racing	249
Felony 11-79	299
FIFA 97	249
Gridrun	169
Hyper Match Tennis	299
Jurassic Park The Lost World	299
Kurushi	249
Mass Destruction	199
Maximum Force	299
Mechwarrior 2	249
Moto Racer	299
Nanotek Warriors	169
Nuclear Strike	299
Oddworld Abe´s Odessey	299
Overblood	249
Primal Rage	249
Rapid Racer	299
Re Loaded	199
Super Football Champ.	199
Swagman	249
Syndicate Wars	299
Trash It	199
Tunnel B 1	199
Warcraft 2	299
Warhammer	299
Whizz	249
Viewpoint	199
X 2	199

EA SPORTS KAMPANJ

T.O.M. 30 JUNI!

Samtliga Electronic Arts sporttitlar 1998 endast **349:-** /st



Köp 2 eller fler nya spel och du får köpa följande:

Nordic games NORDIC GAMES POSTORDER TEL

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	Vi säljer	Köper
Tittar i kunio still är ej slappta när detta skrivs. Antagligen finns de tillgängliga när du läser detta. Dubbar? – ring oss gärna och fråga!!		
2Extreme	250	80
4-4-2 Soccer	195	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	195	50
Actua Golf 2	325	120
Actua Ice Hockey	250	80
Actua Soccer	95	40
Actua Soccer 2	325	120
Actua Soccer Club Edition	195	50
Adidas Power Soccer	125	40
Adidas Power Soccer 2	250	80
Adidas Power Soccer'97	150	40
Agent Armstrong	195	50
Agile Warrior	195	50
Air Combat	225	80
Air Race	350	150
Alien Evolution Global	195	50
Alien Trilogy	225	80
All Star Soccer	150	40
Allied General	375	150
Alone in the Dark	150	40
Alundra	395	200
Andretti Racing	195	50
Aquanauts Holiday	150	50
Arcades Greatest Hits	295	100
Arcades Greatest Hits 2	350	150
Area 51	225	80
Ark of Time	250	80
Assult Rigs	125	40
Auto Destruct	295	100
Bail Blazer Championships	125	40
Batman Forever	250	80
Battlesport	150	50
Battlestation	175	50
Beast Wars	350	120
Bedlam	175	50
Black Dawn	195	50
Blam Machinehead	125	40
Blast Chamber	125	40
Blazing Dragons	195	50
Bloody Roar	375	150
Breakpoint Tennis	225	80
Breath of Fire 3	395	200
Broken Sword	225	80
Broken Sword 2	325	120
Bubble Bobble	250	80
Bubsy 3D	195	50
Bugriders	250	80
Burning Road	195	50
Bushido Blade	375	150
Bust A Move 2	225	80
Bust A Move 3	350	150
Carnage Heart	175	50
Casper	225	80
Castlevania	350	150
Cheesy	195	50
Chessmaster 3D	250	80
Chill	350	150
Chronicles of the Sword	250	80
City of the Lost Children	225	80
Clock Tower	295	100
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	275	100
Command & Conquer	250	100
Command & Conquer Red Alert	395	200
Contra Legacy War	195	50
Cool Boarders	295	120
Cool Boarders 2	375	180
Courier Crisis	250	80
Crash Bandicoot	225	80
Crash Bandicoot 2	375	180
Critical Depth	150	40
Criticom	125	40
Criticom USA	75	25
CROC	295	120
Crow City of Angeles	225	80
Crusador No Remorse	125	40
Crypt Killer	225	80
Cyberia	125	40
Cybersled	125	40
Cyberspeed	125	40
D 225	60	
Dark Forces	250	60
Dark Omen	375	180
Darklight Conflict	195	50
Darkstalkers	195	50
Davis Cup Tennis	275	100
Deathtrap Dungeon	375	180
Defcon 5	125	40
Descent	125	40
Descent 2	150	40
Descent JAP	75	25
Destruction Derby	175	40
Destruction Derby 2	225	80
Devils Deception	295	120
Diablo	395	200
Die Hard Trilogy	225	80
Discworld	225	80
Discworld 2	325	120
Disruptor	195	50
Doom	250	60
Dragon Ball Z	395	150
Dragon Heart	175	50
Duke Nukem 3D	350	150
Dynasty Warriors	295	120
Earthworm Jim 2	225	80
Epidemic	150	50
ESPN Extreme Games	395	150
Excalibur	225	80
Exhumed	350	120
Explosive Racing	195	50
Extreme Pinball	195	50
Extreme Snowbreak	325	120
Fade To Black	195	50
Fantastic Four	250	80
Felony 11.79	275	100
FIFA 96	150	40
FIFA 97	225	80
FIFA 98	275	120
Fighting Force	325	120
Final Doom	295	100
Final Fantasy 7	375	180
Final Fantasy 7 USA	250	50
Fira & Klawd	225	80
Floating Runner	150	50
Formula 1	225	80
Formula 1 97	325	120
Formula Karts	250	80
Frank Thomas Baseball	225	60
Frogger	275	100
Full Tilt Battle Pinball	195	50
G-Police	250	80
Galaxian	150	40
Galaxy Fight	195	50
Gex	250	80
Gex 3D	375	180
Goalstorm	150	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	350	150
Gridrun	95	40
Gunship 2000	295	100
Hardball	95	40
Hardcore 4 x 4	195	50
Heavens Gate	295	100
Heberekes Popoitto	295	100
Hercs Adventure	295	120
Hercules	375	180
Hexen	225	80
Hi Octane	95	40
Hyper Match Tennis	250	100
Impact Racing	125	40
In the Hunt	150	50
Incredible Hulk	195	50
Independence Day	225	80
Indy 500	395	200
Int.Motocross X	295	100
Int.Superstar Soccer D.L.	195	50
Int.Superstar Soccer Pro	225	80
Iron & Blood	150	50
Iron Man X/O	125	40
Irongaud	295	100
Jersey Devil	325	120
Jet Raider	195	50
Jet Raider 2	350	150
Johnny Bazookatone	150	50
Jonah Lumah Rugby	225	120
Judge Dredd	295	100
Jumping Flash	195	50
Jumping Flash 2	225	60
Jupiter Strike	95	40
Jurassic Park The Lost World	250	80
K1 Arena Fighters	325	120
Kart Duel	225	60
Kart Duel 2	395	200
Kileak the Blood	125	40
Killing Zone	125	40
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	195	50
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	195	50
Kurushi	250	80
Last Report	295	100
Legacy of Kain	250	100
Lemmings 3 D	225	60
Lethal Enforcers	250	80
Little Big Adventure	225	60
Loaded	195	50
Lomax	250	80
Lone Soldier	225	80
Lost Vikings 2	195	50
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	195	50
Madden 97	195	50
Madden 98	275	100
Magic Carpet	125	40
Magic the Gathering	295	100
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	175	50
Master of Teras Käsi	395	200
Maximum Force	250	80
MDK	275	100
Mechwarrior 2	225	80
Mega Man 8	395	200
Mega Man Battle & Chase	375	180
Mega Man X3	295	120
Men in Black	395	200
Mickeys Wild Adventure	395	150
Micro Machines V3	225	80
Midnight Run	375	180
Monopoly	375	180
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	225	80
Mortal Kombat Mythologies	250	80
Mortal Kombat Trilogy	225	80
Moto Racer	275	100
Motor Mash	225	80
Motorhead	395	200
Motortoon GP 2	250	60
Myst	295	100
Nagano Winter Olympics	295	100
Namco Museum Vol 1	250	80
Namco Museum Vol 2	250	80
Namco Museum Vol 3	250	80
Namco Museum Vol 4	250	80
Namco Museum Vol 5	250	80
Nascar 98	275	100
NBA Fastbreak	295	100
NBA in the Zone	150	50
NBA In the Zone 2	275	100
NBA Jam Extreme	195	50
NBA Jam T.E.	150	50
NBA Live 96	150	40
NBA Live 97	195	50
NBA Live 98	275	100
NBA Pro	350	150
Need for Speed	250	80
Need for Speed 2	275	100
Need for Speed 3	395	200
Newman Haas Racing	395	200
NFL Gameday	150	50
NFL Quarterback Club 97	225	60
NHL 97	150	40
NHL 98	275	100
NHL Breakaway 98	250	80
NHL Face Off	125	40
NHL Face Off 97	175	50
NHL Face Off 98	275	100
NHL Face Off USA	95	25
NHL Powerplay	150	40
Nightmares Creatures	350	150
Novastorm	95	40
Nuclear Strike	275	100
Oddworld Abe's Odossey	275	100
Off World Interceptor	125	40
Ogre Battle USA	395	150
Olympic Games	350	120
Olympic Soccer	195	50
On Side Soccer	195	50
One	325	120
Overblood	225	60
Overboard	275	100
Pandemonium	225	80
Pandemonium 2	295	120
Panzer General	395	150
Parappa the Rapper	195	50
Parodius	250	80
Pax Corpus	295	100
Penny Racers	250	60
Perfect Assassin	350	150
Perfect Weapon	225	60
PGA Tour Golf 96	150	40
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	275	100
Philosoma	95	40
Pitfall	95	40
Pistol 3D	395	200
Player Manager	350	150
Po'ed	125	40
Porsche Challange	225	80
Power Move Wrestling	195	50
Powerserve	125	40
Premier Manager 98	375	180
Primal Rage	150	40
Prime Goal	125	40
Prime Goal JAP	75	25
Pro Pinball	225	80
Pro Pinball: Timeshock	325	120
Project Overkill	295	100
Psychic Detective	250	100
Psychic Force	275	100
Raga Racer	295	120
Raging Skies	150	40
Raiden Project	225	80
Rally Cross	250	100
Rampage World Tour	325	120
Rapid Racer	250	60
Rapid Reload	195	80
Rascal	350	150
Raven Project	195	50
Ray Tracer	195	50
Rayman	225	80
Raystorm	295	100
Re-Loaded	175	50
Real Bound Fatal Fury	250	80
Rebel Assault 2	295	100
Reboot	350	150
Resident Evil	250	100
Resident Evil 2	495	250
Resident Evil 2 USA	295	80
Resident Evil Directors Cut	295	120
Return Fire	225	60
Revolution X	95	40
Ridge Racer	175	50
Ridge Racer Revolution	150	40
Riot	95	40
Rise 2 Resurrection	95	40
Risk	375	180
Riven Myst 2	395	150
Road Rage	125	40
Road Rash	225	60
Road Rash 3D	395	200
Robopit	125	40
Robotron X	125	40
Rock'n'Roll Racing 2	295	100
Rosco McQueen	150	50
Sampras Extreme Tennis	295	100
Samurai Showdown 3	295	100
Sentient	150	40
Shadow Master	250	80
Shellshock	125	40
Shockwave Assult	125	40
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	125	40
Skull Monkey	295	100
Slam & Jam	95	40
Slamscape	95	40
Smash Court Tennis	350	120
Snow Racer	350	150
Soulblade	225	80
Soviet Strike	225	80
Space Hulk	125	40
Space Jam	250	80
Speedster	195	50
Spider	225	80
Spot Goes to Hollywood	225	80
Star Gladiator	150	40
Starblade Alpha	125	40
Starfighter 3000	125	40
Starwinder	125	40
Steel Harbringer	125	40
Steel Reighn	250	80
Street Fighter 2 Collection	375	150
Street Fighter 2 the Movie	225	80
Street Fighter Alpha	225	80
Street Fighter Alpha 2	350	150
Street Fighter Ex Plus	395	200
Street Racer	225	80
Strike Point	125	40
Striker 96	125	40
Suikoden	250	80
Super Football Champion	150	40
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	250	80
Supersonic Racers	225	80
Swagman	225	80
Syndicate Wars	195	50
Tama JAP	75	25
Tekken	195	50
Tekken 2	225	80
Tempest X3	150	50
Ten Pin Alley	295	120
Tenka	195	50
Tennis Arena	275	100
Test Drive 4	295	120
Test Drive Off Road	250	80
Tetris Plus	395	120
The Note	295	120
Theme Hospital	395	200
Theme Park	325	100
Thunderhawk 2 - Firestorm	225	80
Tiger Shark	150	40
Tilt	250	80
Time Commando	195	50
Time Crisis + pistol	595	250
Titan Wars	125	40
Total No 1	195	50
Toca Touring Cars	395	200
Tokyo Highway Battle	250	80
Tomb Raider	250	80
Tomb Raider 2	395	200
Top Gun	225	80
Toshinden 1 Battle Arena	95	40
Toshinden 2 Battle Arena	195	50
Toshinden 3 Battle Arena	225	80
Total Drivin	225	80
Total Eclipse	95	40
Total NBA 96	95	40
Total NBA 97	150	40
Track & Field, International	225	80
Transport Tycoon	350	150
Trash It	150	40
True Pinball	225	80
Tunnel B1	95	40
Twisted Metal	275	100
Twisted Metal 2 - World Tour	350	150
Two Jerkaiju JAP	75	25
V-Rally	395	200
V-Tennis	150	50
Vandal Hearts	225	60
War Gods	150	40
Warcraft 2	275	100
Warhammer	250	80
Warhawk	150	40
WCW vs The World	325	120
Whizz	195	50
Victory Boxing	295	100
View Point	95	40
Williams Arcades Greatest Hits	150	50
Wing Commander 3	175	50
Wing Commander 3 USA	75	25
Wing Commander 4	225	80
Wing Over	375	150
Wipe Out	125	40
Wipe Out 2097	225	80
Virtual Golf	195	50
Virtual Pool	350	150
VMX Racing	350	150
World Cup Golf	195	50
Worms	225	60
VR Baseball	295	100
VR Powerboat Racing	295	100
Wrestlemania	225	80
WWF In your House	250	80
X 2	150	40
X Com	250	60
X Com 2	350	150
X-Men	375	180
Xevious 3D	150	40
Z 275	100	
Zero Divide	175	50

Gå med i Nordiska Spelklubben!

Månadens erbjudanden

PlayStation

	Ord.pris	Klubbpris
Micro Machines V3	249:-	219:-
Nascar '98	349:-	299:-
Real Arcade Gun	549:-	499:-
Battle Station	199:-	149:-

N64

	Ord.pris	Klubbpris
Duke Nykem	629:-	589:-
Rumble Pack + 4xmemory	299:-	199:-
FIFA 98	579:-	499:-
Handkontroll Sharppad	299:-	249:-

Saturn

	Ord.pris	Klubbpris
Warcraft 2	499:-	129:-
Andretti Racing	169:-	69:-
Atlantis	599:-	549:-

SNES

	Ord.pris	Klubbpris
Boogerman	399:-	249:-
FIFA 98	499:-	349:-
Terranigma	399:-	249:-

Mega Drive

	Ord.pris	Klubbpris
Master System Converter	249:-	69:-
Meancer + kassett med 6 spel	399:-	199:-
Lion King	299:-	199:-

Gameboy

	Ord.pris	Klubbpris
Super Mario Land 3	249:-	179:-
James Bond 007	399:-	349:-

PC

	Ord.pris	Klubbpris
Uprising	349:-	279:-
Riot	99:-	49:-
Krazy Ivan	99:-	49:-

På alla specialerbjudanden är medlemsrabatten redan avdragen. Gäller så långt lagret räcker

Vår nysatsning på Nordiska Spelklubben har under den senaste tiden gett fantastisk respons i form av nya medlemmar. Gå med du också i klubben som är gjord för dig som är en riktig ***gamer***.

Medlemmar kommer du att få ***nyhetsblad, medlemstidningar*** och vår huvudkatalog. Du får som medlem ***10% rabatt på alla begagnade spel och 5% rabatt på alla nya spel***. Dessutom får du ***10% extra*** när du säljer dina spel kontant till oss. Dessa procentrabatter och påslag gäller dock inte basenheter.

Du kommer regelbundet få ***specialerbjudanden*** på spel och tillbehör som bara är tillgängliga för våra medlemmar. Intill denna text ser du vilka specialerbjudanden som är aktuella nu. Dessa kan du utnyttja redan nu ifall du samtidigt med beställningen ansöker om medlemskap.

– Investera i ett medlemskap redan idag, det sparar du snabbt ihop!

Ett års medlemskap kostar 150 kronor. Du kan bli medlem samtidigt som du beställer spel. Vill du bara bli medlem betalar du in 150 kronor på vårt postgiro 830 96 59-4. Skriv namn, adress och telefonnummer.

Välkommen att bli en i gänget!!

Mikael Pettersson, Klubbchef

Har nu några frågor så är du välkommen att ringa oss på 054-188318

Beg. Tillbehör

Titel:	Vi säljer	Köper
Action Replay	350	100
Antennkabel	150	50
Basenhet	1295	800
HK Analog Original	295	120
HK Assipad	95	30
HK Commander Färg	75	20
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Nagcon	295	100
HK Original	195	50
HK Original kopia	95	30
JS Asciistick	275	100
JS Namco Fighting	550	200
Link Up Kabel	125	30
MK 240 Block	250	80
MK 360 Block	295	100
MK 720 Block	450	150
MK Original	150	50
MK Original, färg	135	45
MK Kopia, färg	135	45
Multi Tap, Sony	350	120
Mus Sony.	250	80
Pistol, Eraser Gun	350	150
Pistol, Real Arcade + pedaler	450	180
Pistol, övriga modeller	150	40
Ratt Mad Catz	495	220
Ratt Per4Mer	395	120
RGB Kabel	125	30
X Tender	75	15

HK=Handkontroll, JS= Joystick, MS=Minneskort

SÅ HÄR GÖR DU AFFÄRER MED NORDIC GAMES:

Byt dina spel mot andra

– Få 15% mer när du byter!

Så här enkelt är det att byta:

1. Skriv en lapp med de spel du byter in och vilka inköpspriser vi har enligt detta nummer av Super Play. Lägg på 15% mer på inpriserna. Detta gäller ej basenheter. Skriv sedan vilka spel du vill köpa. Vi tar 58:- i postens avgifter när vi sedan skickar spelen till dig. Kom ihåg att när spelet saknar manual eller kartong drar vi av 25% per saknad del. Byter du in för mindre än beloppet du köper kommer resterande mot postförskott. Anteckna minst en reservvikel per beställt spel. Sist skriver du namn, adress och telefonnummer. Är du under 16 år vill vi ha din föräldrars namnteckning.
2. Packa ner dina spel och skicka dem till:
Nordic Games Bytesavd., Box 5083, 650 05 Karlstad.

Bytesinformation:

Skulle ett spel som du vill byta till vara slutsålt ställs du i kölista. Det kan ta från ett par dagar upp till ett par veckor. Du kan när du har sänt in dina spel ej få pengar eller det spel du byter in tillbaka. Byter du in för mer än vad du köper erhåller du tillgodohavanden på resterande belopp.

Sälj dina spel kontant

– Vi betalar mest. Jämför gärna själv!

Så här enkelt är det att sälja:

1. Sammanställ en lista på allt du vill sälja. Kolla i denna annons hur mycket vi betalar. Saknar du någon titel går det jättebra att ringa och fråga. Vi har helt kompletta listor. Saknar spelen manual eller box?
Utan kartong (alla spelkassetter, dock ej basenher & handkontroller): 25% på pris.
Utan box (alla spelkassetter, dock ej basenheter & handkontroller): 25 % på pris.
Gör klar listan med den totala summan du skall ha. Vill du samtidigt beställa andra spel? Vg se annan ruta på detta uppslag.
2. Skriv längst ner i vilket nummer av Super Play du har fått priserna ifrån. Skriv sedan namn, adress, födelsedatum/mån/år, målsmans underskrift (ifall under 16 år) och telefonnummer. Ange något kontonummer som du vill ha pengarna på. Skriv bank/post och kontonummer. Har du inte något konto kommer pengarna på postgiroutbetalning som kan lösas in på närmaste postkontor.
Inköpspriserna i denna annons gäller t.o.m. nästa nummer av Super Play/Playstation Magazine.
3. Sänd spel och papper till nedanstående adress.
Nordic Games AB inköpsvd. , Box 5083, 650 05 Karlstad
Du kan ringa till oss på 054-18 83 18 och beställa förskottsbetald paketavi, vg se mer info till höger.

Sänd in dina spel enkelt

Vi har nu förenklat det ytterligare för dig som säljer och byter dina gamla TV-spel hos Nordic Games.

Försäljning/byte över 1 kg:

Har du TV-spel som väger över 1 kg ringer du till oss på tel. 054-18 83 18. Begär då att få en försköttsbetald paketavi hemsänd. Denna avi får du dagen efter du ringt. Avin är företagspaket, vilket betyder att vi har samarna hos oss dagen efter du sänt dina TV-spel. Med denna avi kan du sända paket från 1 kg upp till 25 kg.
Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi dig 58 kr i frakt.

Försäljning/byte under 1 kg:

Har du spel för byte/försäljning kan du sända dem direkt till: **Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 389 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.** Använder du ovanstående adress utanpå kuvertet debiterar posten oss för frakten. Säljer/byter du för mindre än 1000 kr debiterar vi sedan dig för frakten enligt postens prislista. Du behöver alltså inte ringa och beställa avi av oss om din försändelse väger under 1 kg.Givetvis behöver du inte utnyttja ovanstående tjänster. Du kan som tidigare sända in spel till oss som vanligt dvs att du betalar frakten.

054-18 83 18 FAX 054-10 16 50

Nordic games

IMPORT

Nordic Games erbjuder Sveriges absolut snabbaste expressimport av de senaste Japan och USA spelen.
Vi har normalt importspel endast 1-2 dagar efter officiell release. Beställ därför det senaste av oss!!!

Nu ännu lägre priser! Alla USA nyheter 449:-/st

USA-IMPORT

NYHETER

..zure Dreams	449:-
..ead or Alive	449:-
..iran Turismo	449:-
..aga Frontier	449:-
..ekken 3	449:-
Breath of Fire 3	449:-
Einhänder	449:-
Monster Rancher	449:-
Tactics Ogre	449:-

SPECIAL-ERBJUDANDE:

Gäller till dig som köper minst ett **importspel**:

Minneskort	69:-
Sony original pad	199:-
Link Up Kabel	89:-
RGB-Kabel	49:-

..ORD USA-IMPORT

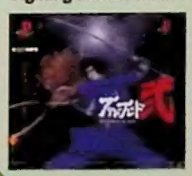
..ieed General	199
..asst Chamber	99
..rrt World Series	399
..ock Tower	199
..agon Ball GT	449
..aal Fantasy 7	399
..aal Fantasy Tactics	449
..t Moto 2	299
..rrtal Kombat Mythology	249
..rrtal Kombat Trilogy	199
..scar Racing	199
..LL Face Off 98	199
..gre Battle	449
..e:	199
..ject Horned Owl	249
..sident Evil 2	449
..ga Frontier	449
..rr Wars Masters of Teras Kasi	249
..eel Reighn	199
..nmo's Super Bowl	249
..easures of the Deep	249
..plle Play 97	249

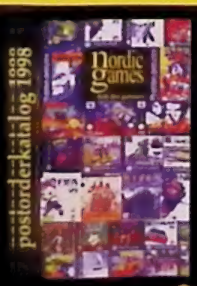
JAPAN-IMPORT

Armored Trooper Votoms	RING
Bushido Blade 2	699:-
Guilty Gear	RING
King of Fighters 97	RING
Parasite Eve	699:-
Samuari Spirit 1&2	629:-
Tekken 3 inkl.analog rumble pad	849:-
Tekken 3	699:-

ORDINARIE

Bio Hazard 2	629
Blaze & Blade Eternal Quest	599
Bomberman World	599
Choro Q3	649
Clock Tower Ghost Head	649
Fighting Illusion	199
Handkontroll Analog Dual Shock	499
Lagnacure	649
New Japan Pro Wrestling	699
Tactics Ogre	699
Two Tenkaku	99
X Men vs Street Fighter	699
Xenogear	699





GRATIS POSTORDER-KATALOG

Nordens tjockaste postorder-katalog för allt inom:

GAME BOY · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO · SEGA · PlayStation

68 sidor 4-färg

Beställ med kupongen till höger!

..0#00-tals spel finns i lager för leverans inom 24 timmar. Vg se beställ vår katalog eller se idigare annonser av Super Play för prislistor. Inköp och försäljningspris på ovanstående ystem är oförändrade sedan förra annonsen. OBS! Undantag – vi betalar fr.o.m 1 februari 25:-/st för samtliga Nintendo 8-bits spel oavsett titel.

Beställningskupong – klipp ut och sänd in. Portofritt!

Titel	Pris	Reservtitlar:	Pris
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	

☐ JA TACK, jag vill gärna ha Nordic Games postorderkatalog 1998!
☐ Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben (150:-/år)
☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben. Medlemsnummer: _____

Namn: _____

Adress: _____

Postnummer: _____ Postort: _____

Tel: _____ Målsmans sign. (o under 16 år) _____ PSX04

Frankeras ej. Nordic Games betalar portot

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
Box 5083
650 05 Karlstad

The Adventures of Alundra

アランドラ

Plågad av sina underliga visioner dras Alundra till en by där uråldrig ondska vilar.

Utforska gigantiska fängelsehålor, finn dödliga vapen, lös kluriga pussel och fightas med otäcka varelser som korsar din väg. Detta enormt djupa, fängslande äventyr kommer att hålla dig klarvaken ända till slutet.

PSYGNOSIS

PlayStation

PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © Psygnosis Limited. All rights reserved.